Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, grudzień 1995

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

45
12



MEGAGAME

Crusader No Remorse

Steel Panthers

KONKURS Entomorph

Jakby się kto pytał to na tej okładce są wyraźne akcenty świąteczne. Na dole stoją sobie choinki, a my na nie zrzucamy bombki z helikoptera (nie mylić ze śmigłowcem)!

Combat Air Patrol



Często wydaje się, że wojna w Zatoce Perskiej skończyła się strasznie dawno temu – tak mało ludzi już o niej pamięta. Trupy irackich czołgów już dawno pogrzebały piaski pustyni...

Mimo to wciąż powstają gry, wykorzystujące Operację Pustynna Burza w swoim scenariuszu. Było już parę strategii, każdy porządny, nowoczesny symulator ma też przynajmniej jedną misję rozgrywającą się w odpowiednio bliskowschodnim teatrze działań.

„Combat Air Patrol" bije tu wszelkie rekordy – traktuje on bowiem wyłącznie o rzeczonej wojnie, a na dodatek można w nim latać jedynie samolotami amerykańskimi. Cóż, wygląda to chyba na przejaw amerykańskiego poczucia narodowej dumy (swoją drogą niezgorszy to pomysł – żebyśmy tak my sobie teraz jakąś wojnę wygrali, to by dopiero solidarność i braterstwo w narodzie zapanowało).

Naszą przygodę z „Combat Air Patrol" rozpoczynamy na pokładzie lotniskowca U.S.S. Roosvelt, który to pokład jest także jednym wielkim menu początkowym gry. Wskazując myszką stojące tam samoloty możemy wybrać trening, rozpocząć kampanię czy też przejść do menu konfiguracyjnego – ot, nic nowego. Trening możemy rozpocząć od razu w powietrzu (w różnych fazach misji) albo też możemy zostać wyrzuceni z katapulty lotniskowca. Nie możemy, niestety, ustawić dokładnego czasu, w którym będzie odbywał się nasz lot. Jedyne czego możemy sobie ewentualnie zażyczyć to warunki nocne.

Misjami treningowymi nie ma co zawracać sobie głowy – stopień trudności całej gry jest bowiem co najmniej niewielki. Należy zatem niezwłocznie zaciągnąć się w szeregi armii USA i rozpocząć kampanię.

W kampanii, jak zawsze, mamy kolejne misje do wykonania, przy czym w większości sprowadzają się one do zniszczenia jakichś celów naziemnych. Otrzymujemy rozkazy, sprawdzamy komunikat meteo (choć nie bardzo wiadomo po co, bo pogoda ma tu małe znaczenie dla pilotażu) i ewentualnie modyfikujemy punkty nawigacyjne (także nie ma sensu tego robić, bowiem te ustalane przez komputer są zwykle optymalne). Potem jeszcze tylko uzbrojenie naszej wspaniałej maszyny dokonywane w obrzydliwie narysowanym oknie dialogowym, montujemy sobie uzbrojenie i możemy startować.

Lecimy

Latać daje się na F14 lub F18, choć między nimi nie ma w zasadzie żadnych różnic poza wyglądem kokpitu. Pilotaż nie sprawia najmniejszych trudności, co niestety nie świadczy najlepiej o pozlomie realizmu całej gry. Co tu dużo mówić – żeby się rozbić (w miarę nieumyślnie), trzeba się nieźle napracować. Start także jest prosty, od katapulty dostajemy potężnego „kopa", który wystarczyłby chyba do uniesienia w powietrze nawet słynnych drzwi od stodoły.

Z lądowaniem jest troszkę gorzej – trzeba się bawić z ILS, regulować prędkość, wypuszczać hak „cumowniczy" – w końcu wracamy na lotniskowiec. Mimo to i tak ląduje się łatwiej niż w większości innych symulatorów.

Co by tu jeszcze... a prawda – latamy samolotami dwusilnikowymi. Każdy z silników możemy wyłączyć choćby po to, by zmniejszyć zużycie paliwa. Spada wtedy także prędkość maksymalna, ale poza tym nie występują żadne efekty uboczne, które w normalnym życiu powodują, że latanie na jednym silniku to wcale nie taka prosta sztuczka (ot, choćby nadsterowność w jedną ze stron).

Na plus należy zaliczyć możliwość tankowania w powietrzu z samolotu-cysterny. Żeby było łatwiej, to nie musimy bawić się w cumowanie do przewodu paliwowego, wystarczy tylko blisko podlecieć i przełączyć radio na częstotliwość wywoławczą powietrznej cysterny.

Nawigacja sprowadza się do latania w kierunku ustalonych przed startem punktów nawigacyjnych, przy czym prawidłowy kurs wyświetlany jest na HUD – nic prostszego, ale trochę nudno. Nie można zmienić położenia NavPointów podczas lotu, zaś próba orientowania się „po szczegółach terenu" skazana jest na niepowodzenie – ale o tym napiszę za chwilę, gdy będę załamywał ręce nad grafiką.

Wreszcie walka – tutaj zawiodłem się najbardziej. Teoretycznie posiadamy wiele rodzajów broni od bomb do rakiet naprowadzanych wiązką światła laserowego, ale tak naprawdę to wszystkimi strzela się podobnie (no, oprócz bomb). Czasami tylko musimy nacisnąć spust dwukrotnie – pierwszy raz, by włączyć systemy przeszukiwania w głowicy pocisku, drugi zaś by go odpalić.

Najgorsze, że wszelkie eksplozje wyglądają tutaj bardzo nieefektownie, a na dodatek nie bardzo jest z kim walczyć – wraże lotnictwo jest jakieś nieruchawe i słabo wyszkolone, zaś obrona przeciwlotnicza, choć zapewne robi, co tylko może, nie stanowi zbyt wielkiego zagrożenia (ale, co trzeba przyznać, smugi pocisków wprowadzają miłe urozmaicenie w szary zwykle obrazie horyzontu).

Grafika

Oj nie jest dobrze. Grzech główny CAP to słabiutko dobrana paleta kolorów, czego efektem jest słabo nasycony obraz. Oczywiście – chciano pewnie zasymulować efekt monotonnych piasków pustyni, ale wyszło to chyba aż za dobrze.

Im wyżej tym lepiej – niebo jest już do przyjęcia (aczkolwiek gdzieź te chmury z „Fleet Defender"), słoneczko jak trzeba, cieniowanie horyzontu – słowem nie jest źle.

Bardzo denerwujące jest także cieniowanie obiektów – zastosowano algorytm Gourauda, ale komuś chyba postawił się w nim minus nie tam gdzie trzeba (a może był to plus) i czasami wrogie samoloty wyglądają jak gdyby złożono je z wielu części. Niekoniecznie do siebie pasujących.

W końcu zaś sposób rysowania gruntu – jak to po raz pierwszy zobaczyłem, to z wrażenia eż zleciałem z krzesła. Dopóki lecimy sobie prosto, to wszystko jest fajnie – grunt w miarę przyzwoity, teksturowany, obiekty terenowe, choć rzadko się zdarzają, to też wyglądają niczego sobie. Zaczynamy zatem skręcać, horyzont „pochyla się", ale obiekty terenowe, zamiast się grzecznie obrócić, zaczynają się rozciągać jakby zrobiono je z gumy. Oczywiście – taki algorytm jest dużo prostszy w realizacji niż porządne obracanie (nawet bitmap tworzących tu tekstury), ale efekty jego działania są tyleż komiczne, co żałosne.

Co tu dużo mówić – nie polecam CAP w zasadzie nikomu poza fanatykami symulatorów. Nie chodzi nawet o niedostatki grafiki i dźwięku (konfiguracja parametrów tego ostatniego dokonywana jest zresztą przez podanie stosownych parametrów w command-line, jak za króla Ćwieczka). Najgorsza jest wyzierająca z każdego w zasadzie zakamarka tego programu nuuuuuuda, co jest tym bardziej groźne, że CAP to symulator myśliwca bojowego.

Pomimo wydania gry na CD-ROM nie ma w niej właściwie żadnych porządnych animacji pomiędzy misjami, zaś gra po zainstalowaniu nie odwołuje się już do czytnika CD.

Gawron

COMBAT AiR PATROL

PSYGNOSIS '95

LICOMP

5	6	5	6

PC 386, GUS, AWE, CD-ROM

CENA: 109,50 zł





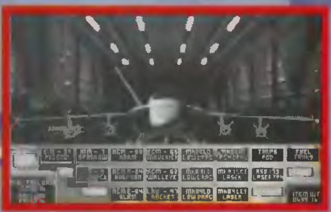














menu

ZA MIESIĄC:

WITCHAVEN

FATAL RACING

ABUSE

THUNDERSCAPE

co nowego?

Gorący okres przedświąteczny w pełni. Dało się to odczuć w poprzednich numerach, kiedy to miejsce na wstępniak było regularnie ograniczane do zaniku włącznie. Gry były ważniejsze, a mamy ich ostatnio sporo.

Oprócz gier rozpleniły nam się jeszcze imprezy komputeropodobne. Digital Multimedia Group urządził w Warszawie w swym sklepie firmowym pokaz działania Thrust Mastera (taki zestaw do latania lub jeżdżenia bez odrywania tylnej części ciała od krzesełka stojącego przed komputerem), połączone siły IPS-u, Licompu, Mirage'a i Digital Multimedia Group wystawiły swe najświeższe nowości w Jaskini Gier w Krakowie, co odbyło się pod przewodem firmy USER, będącej organizatorem imprezy, wreszcie redakcja TOP SECRET i Fundacja Pomocy Społecznej EVA zorganizowały w Warszawie MEGAGAME, zwane w sposób niewygodnie rozwlekły I Mistrzostwami Polski w Grach Komputerowych. Zatem działo się.

W redakcji też się działo. Kodowana telewizja kablowa znana także jako „Canal +" ogłosiła przetarg nieograniczony na pomysł programu o grach komputerowych, Internecie itp. Do przetargu zgłosili się przedstawiciele wszystkich liczących się redakcji (część nieoficjalnie, a część wręcz wbrew woli naczelnych). Z naszej ekipy wydelegowani zostali Sir Haszak z Gawronem. Jak widać już skład naszej grupy do zadań specjalnych skazywał ich na zwycięstwo, co też się stało. Nieszczęściem teraz trzeba będzie robić program, więc obaj zwycięzcy więcej czasu poświęcać będą na prasowanie koszul niż na podstawową czynność rasowego gracza komputerowego, czyli granie. Ale tak to jest, jak się nie pomyśli i bez sensu wygrywa.

Sir Haszak miał zresztą do wygrania nie tylko program telewizyjny, ale i bezpłatne pięciomiesięczne wczasy, z których część spędziłby w Szkole Żandarmerii w Poznaniu. Jakkolwiek propozycja (w pierwszej chwili nie do odrzucenia) wydawała się pociągająca, żal za utraconymi strategiami, które wyjdą w czasie jego leniuchowania, zmusiła go do przedstawienia papierów, że na ten tumus jeszcze się nie kwalifikuje.

Sytuacja kwalifikuje się jednak do złożenia od całego zespołu redakcyjnego życzeń zdrowych, wesołych Świąt Bożego Narodzenia, spędzonych przy ulubionych swych grach, a przy okazji na wklepaniu wszystkich klawiszy w klawiaturze, wyciśnięciu ostatnich soków z myszki i ukręceniu części wodzącej drążkowego manipulatora multimedialnego (jak napisała księgowa Ursusa wypisując zamówienie na joysticki i chcąc, by dyrektor je podpisał).

Do druku zatwierdził Triumwirat

będący nieodmiennie zbiorem dwuelementowym składającym się z ***Emilusa & Sir Haszaka***

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (korekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11

MIRAGE NA ŚWIĘTA

Firma Mirage przedstawiła nam swą ofertę świąteczną (a w niektórych wypadkach poświąteczną). Nie mieszkając przekazujemy ją Wam, Czytelnicy, bo kupić nie kupić, ale wiedzieć warto. Nie opiszemy wszystkich tytułów, ponieważ TS na tylko 64 strony, a musi zostać trochę miejsca na inne rzeczy.

Do świątecznych hitów z pewnością zaliczyć można będzie „Worms" (CD-32, Amiga 500, PC-CD już w sprzedaży, planowane PC). Brawurowo animowane filmiki poprzedzające walki i fabuła nawiązująca do starego dobrego „Scorched Earth" powinny przynieść grze powodzenie.

Niezwykle interesująco, zwłaszcza dla entuzjastów symulatorów, wygląda „EF2000". Autorzy programu z firmu Ocean zapowiadają superrealistyczną symulację lotu, konsultowaną z pilotami NATO. Biorąc pod uwagę fakt, iż „EF2000" ma być następcą bardzo realistycznego „TFX", ich enuncjacje mogą się sprawdzić, a wtedy...aaaa(!)ale się polata!



Z oferty programów wydawanych przez US Gold, których Mirage jest dystrybutorem, ciekawie zapowiadają się „Riddle of Master Lu", przygodówka, której akcja rozgrywa się w Chinach w 1937 roku, przygodówkę „Touche", która prócz wszytkich zalet wymienionych przez Dixie'ego na następnej stronie będzie miała stosunkowo małe wymagania sprzętowe oraz połączenie przygodówki i strzelaniny zwane w firmie Intracorp „Tekwarem". W ofercie znajdzie się także pełnokrwista strzelanka lotnicza „Tunderhawk 2", która została oparta na enginie opracowanym dla „Shellshock", strzelanki czołgowej, której premiera się opóźni.

Z produktów polskich wyróżnić należy „Insert Coin", pierwszego menedżera sieci salonów gier z ładną grafiką SVGA.

W te święta będzie w co grać. Ilość miejsca pozwoliła na zamieszczenie tylko dziesiątej części mirage'owej oferty świątecznej, a przecież mamy jeszcze parę firm na rynku.

Pałcjusz





UNION SYSTEM WYDA

Firma Union System, współpracująca z niemieckim Black Legend, przedstawiła nam, przyznajemy dość ambitne plany wydawnicze. Brak miejsca nie pozwoli nam przedstawić tu wszystkiego zatem wybrałem trzy dość interesujące produkty.

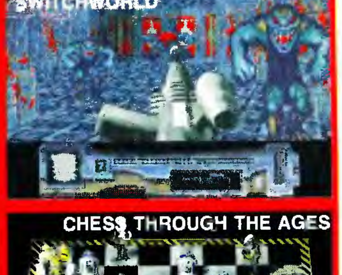
Pierwszym są szachy zatytułowane „Chess Through the Ages". Nie będzie w nich klasycznych figur i pionów, ale postaci z jednej pięciu epok (np.wiek XIV, czasy napoleońskie) ubrane w historyczne kostiumy. Wysoka rozdzielczość ma ciszyć oko na wszystkich platformach (z wyjątkiem A500, na którą gry nie będzie).

Przebojem może stać się dość wymagająca sprzętowo przygodówka koncepcyjnie podobna do „Another World" pod tytułem „In your Dreams". Ma ona zawierać dynamiczne sceny walki, ponad 90 lokacji i digitalizowane postacie, inteligentnych, potrafiących współpracować ze sobą przeciwników i fabułę. eeeee, o fabule napiszemy innym razem (jak tylko nam coś firma powie na ten temat). Gra projektowana będzie dla wszystkich platform (PC, Amiga, Amiga AGA, Amiga CD).

Natomiast tylko właściciele Amig (i to wszytkich typów) będą cieszyc się grą „Switchworld", w której ratujemy świat przed istotami zmutowanymi w wyniku awarii w niemieckim ośrodku badań nuklearnych. Akcja przypominać ma „Wolfensteina" (też rozgrywa się podczas II wojny światowej), ale grafika „Dooma". Do wyboru będzie 10 broni. W wersji CD, moziiwej do opalenia na każdym modelu napędu CD współpracującym z Amigą znajdzie się ściezka dźwiękowa utworzona specjalnie do gry przez zawodowego muzyka. Na CD umieszczone zostaną wersje gry z garfiką w trybach AGA i ECS.

Pałcjusz







GABRIEL KNIGHT II – „The Beast Within"

„Gabriel Knight – Sins of the Fathers" odniósł swojego czasu ogromny sukces. Sierra zrobiła wreszcie coś nowego, wychodząc z ciasnej serii questów na szerokie wody, stworzywszy wielce intrygującą postać młodego pisarza walczącego z pradawnymi złymi mocami, które pukają do jego drzwi w wieku dwudziestym. „Gabriel Knight – The Beast Within" może okazać się jeszcze większym sukcesem i rzeczywiście zapowiada się bardzo atrakcyjnie. Hyperrealistyczne sceny – aktorzy na tle 80 sfotografowanych lokacji, bez renderingów – zmieszczone na 5 kompaktach, ścieżka dźwiękowa, która zawiera między innymi całą operę, 400-stronnicowy skrypt, 25 aktorów, 500 rzutów kamery, 1000 teł i ponad 100 stron pełnej szczegółów, wyrafinowanej historii jakby żywcem wziętej z dobrego filmu – wszystko to sugeruje prawdziwy przebój... a na pewno sporo roboty włożonej w grę.

Gra rozpoczyna się tam, gdzie zakończyła część pierwsza, w odziedziczonym przez Knighta zamku w Rittersbergu. Zrozumiawszy, że jest ostatnim z Łowców Cieni, Gabriel decyduje się podtrzymywać rodzinną tradycję. Wysłany jest do Monachium, aby wyjaśnić serię potwornych morderstw, uważanych za dzieło wilkołaka. Gazety oskarżają dwa wilki zbiegłe z monachijskiego zoo. Udając, że zbiera materiały na nową książkę, Gabriel zaczyna się rozglądać. Staje się członkiem klubu myśliwskiego, dowiedziawszy się o jego tajemniczych członkach i ich związkach z zabójstwami. W tym samym czasie Grace Nakimura, pomocnica Gabriela z części pierwszej, przylatuje z Nowego Orleanu do Niemiec bez wiedzy szefa, pragnąc pomóc mu i w tej misji. W rezultacie swych badań odkrywa dziwne powiązania sprawy wilkołaków z królem Ludwigiem II i postacią nazywaną Czarnym Wilkiem. Wszystko to prowadzi do kulminacji, podczas której Gabriel musi pokonać to, co drzemie w nim samym, tytułową „bestię wewnątrz".

Dixie







SYNNERGIST

Jest 2010. Nowe Arhus, miasto występku. Handel narkotykami, prostytucja, napady i mordy. Źle opłacany i przepracowany dziennikarz-detektyw na tropie okrutnego zabójcy, zaniepokojony tajemniczymi i ponurymi okolicznościami śmierci przyjaciela i prześladowany przez czarno-białe wizje-wspomnienia na jawie. Intrygująca, pełna zaskakujących zwrotów akcja, doprowadza go do mrocznego odkrycia sekretu przyczajonego u samych fundamentów miasta. W tym samym czasie zmaga się on również z własnymi koszmarami próbując zgłębić ich istotę.

Debiut 21st Century Entertainment powszechnie kojarzonej z fliperami, na scenie gier przygodowych i od razu firma zapowiada, że gra stanie się sukcesem na wszystkich frontach, szczególnie zaś z powodu specjalnego systemu manipulowania przedmiotami o nazwie „Object Oriented" (zorientowany na cel); polega to w skrócie na tym, że w miejsce starego „użyj cegły na oknie" mamy teraz zgrabne „ciśnij cegłę, by zbić okno".

Chwalą się spece z XXI wieku ponad sześćdziesięcioma ręcznie malowanymi lokacjami i około siedemdziesiątką profesjonalnych aktorów, z których większością da się w grze gadać. Cała historia ma mieć kilka możliwych finałów. Gracz, który na każdym kroku podejmować musi często moralne decyzje może nie być pewny czy postąpił słusznie nawet po zakończeniu gry.

Pozwolimy sobie pozostać na razie sceptyczni, albowiem nic nie słychać o SVGA i wizualnie produkt raczej odbiega od tego czym ostatnio nas rozpuszczano. Czas pokaże czy królowie pinballi okażą się również władcami przygody.

Dixie







Touché, The Adventures of the 5th Musketeer

„Touche, The Adventures of the 5th Musketeer" to przygodówka osadzona w szalonej i cudownej epoce plisowanych koszul, krez i zawadiackich min strojonych pod kapeluszami ozdobionymi piórami, a więc w wieku XVI.

Podczas gdy we Francji trwa wojna przeciw hugenotom, a w tym samym czasie katolicka frakcja Gwizjuszy buntuje się przeciwko królowi, Geoffroi le Brun, młody i dzielny muszkieter, ocala ostatnią wolę umierającego szlachcica o nazwisku „de Peuple" (naród). Jego misja rozpoczyna się, gdy poprzysięga zrealizować testament, który obdarowuje majątkiem i zamkiem prawowitego dziedzica, młodego króla Francji.

Jednakże Geoffroi jest trapiony przez rebeliantów i spiskowców pragnących położyć swoje brudne łapy na dziedzictwie, szczególnie zaś na ziemi, na której stoi zamek. Komu ufać, kto stoi za morderstwem i kto przygotowuje diabelski plan zdobycia zamku, a potem królestwa Francji? Na te pytania przyjdzie poczekać jak zapewnia US GOLD do gwiazdki.

Touche (zapowiadana jako pierwsza część trylogii) zawierać będzie 100 wyrenderowanych w SVGA lokacji oraz ponad setkę postaci, będzie (wbrew nieco dramatycznej akcji) grą pełną rubasznego muszkieterskiego humoru.

Dixie

Dystrybutor: Mirage







MEGAGAME

W dniach od 1 do 3 grudnia odbyły się w Warszawie w sali kinowej Wojskowej Akademii Technicznej I Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych organizowane przez naszą szacowną redakcję i Fundację Pomocy Społecznej EVA, a których głównym sponsorem była firma MCompStudio. Dzięki niej zawodnicy mogli walczyć na multimedialnych komputerach NCM wyposażonych w procesor P90 i na przeznaczonych do domowego użytku Compaqach Prolinea.

Pierwszy dzień zaczął się od eliminacji rozgrywanych na „Ultimate Body Blows”. Po ogłoszeniu, że rundy finałowe będą rozegrane na „FX Fighterze” zawodnicy i publiczność przeżyła lekki szok – większość spodziewała się „Super Street Fightera II Turbo”.

Walki rozgrywane na pierwszym komputerze pokazywane były na telebeamie i komentowane sprawnie najpierw przez Sir Haszaka (jak twierdzą niektórzy przejawił w tym talent), a później przez zawodowego komentatora sportowego, pana Rocha Siemianowskiego. Od połowy zawodów pewnie wygrywali późniejsi mistrz i wicemistrz zawodów. Dobre wyniki zawdzięczali sposobowi walki, na który wpadli dzień przed mistrzostwami. Polegał on na powaleniu przeciwnika i łomotaniu go dotąd, aż ten wyzionie ducha. Było to może mało efektowne, ale nad wyraz skuteczne.

Drugi dzień był zdecydowanie mniej widowiskowy, gdyż walczyli miłośnicy symulatorów. Akcja tych gier musi dojrzewać kilka minut zanim skończy się kilkusekundową (kilkuminutową) strzelaniną. W eliminacjach uniknęliśmy nużącej gry wstępnej projektując w edytorze gry „1942 – Pacific Air War” scenariusz wymagający od pilota Hellcata strącenia 3 Zer i 4 Kate. Japończycy chętni do strącenia byli w pobliżu od początku, więc walki rozstrzygały się szybko. Zazwyczaj na korzyść skośnookich. W części pucharowej było spokojniej – grając w „Fighter Wingu” po kablu należało zestrzelić przeciwnika lecąc w kolejnych rundach F-16, Migiem-31, F-18 i Su-27. Ponieważ komputer losował miejsca startu zawodników dość daleko od siebie, samo dolecenie zajmowało około 3 minut. Potem było dość ciekawie. Wystarczy że powiem, iż w jednym z pojedynków zawodnicy zderzyli się czołowo nie oddawszy przedtem ani jednego strzału, a o tytule mistrzowskim zadecydowało zachowanie rakiet na czarną godzinę – kiedy decydująca salwa została odpalona adwersarze lecieli już bezskrzydłym złomem.

Między kolejnymi rundami wpadały kolejne ekipy telewizyjne nieco zaburzając tok mistrzostw. A te i tak rozgrywały się w atmosferze lekkiego rozgardiaszu. Korzystając z fleszy, kamer i pożądliwie wyciągniętych mikrofonów Emilus przedstawił koncepcję zestrzelenia wrażego samolotu budząc tym nieklamany podziw Maxa, prowadzącego na codzień canalplusowy program „Na gapę”.

Najciekawszym chyba był dzień ostatni, w którym wyłoniony został Mistrz Polski Gier Komputerowych. Wzięli w niej udział nie tylko zawodnicy wyłonieni na Gamberiadzie i w eliminacjach odbywających się przed Mistrzostwami, ale także zwycięzcy Mistrzostw Wojskowej Akademii Technicznej. Zaczęło się niewinnie od „Project X”, prostej strzelanki typu „cały czas w prawo”. Już to zdegustowało i rozbiło psychicznie zawodników. Kolejna runda polegająca na death-matchu w „Descenta” dostarczyła wielu emocji. Niektórzy próbowali je rozładować zostawiając niezatarte (przynajmniej podczas Mistrzostw) piętno na znajdującej się w kinie tablicy w postaci napisów, utworów wierszowanych i grafik będących wiwisekcją dusz, głęboko skrywanych na ich dnie pragnień (np. „Chcemy Dooma!”). Po strzelaninie przyszedł czas na bezpośredni pojedynek na szosie w grze „Lamborghini”. Ci, którym się powiodło, przechodzili do wyścigu parami rozgrywanego na górskiej trasie „The Need for Speed”. Z tej konkurencji przechodziło do finału 4 zawodników, którzy rozgrywali ligę mistrzów w „Sensible Soccer”. Obecny mistrz kopał piłkę bezkonkurencyjnie (zdobył 9 punktów na 12 możliwych). Pozostali finaliści prezentowali wyrównany poziom – wszyscy zdobyli po 6 punktów i o ostatecznej kolejności zadecydowała różnica bramek.

Telewizja, tym razem w postaci ekipy z „5-10-15”, nawiedziła imprezę po raz kolejny (czwarty?). Tym razem nikt z naczalstwa nie mógł zabłysnąć elokwencją, erudycją i sprawnością manualną, ponieważ okazało się że jesteśmy ZA STARZY (a przecież tylko Naczelny ma 5+10+15 z małym kawałkiem)! Godnie zastąpił nas Dean, po którym wcale nie widać, że jest starszy od naszych babć. Pokazał klasę kręcąc piruety w „The Need for Speed” i jadąc pełnym gazem pod prąd, co zakończyło się pięknym zderzeniem czołowym.

Pora teraz na oficjalne wyniki, przetrawione przez jury, zatwierdzone jego krzyżykami i ogłoszone pod koniec każdego dnia, kiedy to zwycięzcy podczas ceremonii dekoracji otrzymywali medale, Puchar TOP SECRET, Kryształowy Joystick Fundacji EVA i wspaniałe nagrody od sponsorów wśród, których znalazły się jeden z modułów Thrust Mastera (TOP SECRET), joysticki i karty muzyczne firmy Advanced Gravis (PMC), gry (MarkSoft, CD Projekt) i upgrage komputera do Pentium z oryginalną płytą Intela (MCompStudio). Oto zwycięzcy:

1.12. Kategoria: twarzobicia
1. Wojciech Broda
2. Tomasz Olszewski
3. Paweł Kubiak

2.12. Kategoria: symulatory
1. Szymon Sojka
2. Jacek Slawiński
3. Robert Tomaszek

3.12. Kategoria OPEN
1. Marcin Grams
2. Andrzej Ambroziak
3. Maciek Maksymowicz

W tym miejscu chcielibyśmy podziękować gorąco wszystkim sponsorom i zaprosić na II Mistrzostwa Polski w Grach komputerowych, które odbędą się w przyszłym roku.

Niespecjalny wysłannik
REDUKTOR

P.S. Dziękujemy firmom IPS Computer Group, Licomp, CD Project, Digital Multimedia Group, Mirage Software, MarkSoft Software, xland za dostarczenie oprogramowania niezbędnego do rozegrania mistrzostw, a Wojskowej Akademii Technicznej, a w szczególności panu majorowi Lisowskiemu za udostępnienie pomieszczeń WAT.


Finał TWARZOBIĆ. Na twarzach (nie obitych) zawodników widać skupienie i zacięcie.
Od lewej: sędzia (niekoniecznie Dredd) Rooshkeen, Paweł Kubiak i Tomasz Olszewski.



Podczas SYMULATORÓW.
Haszak pokazuje gdzie jest monitor.


Rozmowy przy zielonym stoliku.

Sponsorzy:

GŁÓWNY SPONSOR:
NCM Computer System MCompStudio – tel. (022) 43 12 91-95 w.146, 02-691 Warszawa, ul. Obrzeżna 22

MarkSoft – tel. (022) 663 93 90, 01-833 Warszawa, ul. Lipnicka 2
Personal Multimedia Computers – tel. (022) 26 18 89, 27 92 30, 00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47
CD Projekt, sklep firmowy – tel. 672 80 18, Warszawa, ul. Indyjska 25a
Internet Technologies – tel. (022) 640 03 10, 02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 41

COMPO

W dniach 27-28.01. (najprawdopodobniej; organizatorzy nie wiedzą jeszcze dokładnie) odbędzie się w Ostrowcu Świętokrzyskim w Szkole Podstawowej nr 7 (osiedle Pulanki) pecetowe copy party. Impreza ma trwać 24 godziny od 7 do 7. Organizatorami są grupa Adrar Design i Młodzieżowa Rada Miasta Ostrowca Świętokrzyskiego. W programie obok tradycyjnych Demo Compo, Intro Compo, Music Compo czy Grafix Compo przewidziane są zwariowane konkursy. Wszystkich, którzy chcą uzyskać dokładne informacje o terminie imprezy i jej programie, proszeni są o skontaktowanie się z Marcinem Milczarzem tel. (043) 628 629.



Zdjęcie rodzinne z ceremonii dekoracji zwycięzców kategorii OPEN. Od lewej: pierwszych dwóch znacie, Tadeusz Nowakowski (Fundacja EVA), Maciej Kozłowski (MComp Studio), Andrzej Ambroziak, Marcin Grams, Maciej Maksymowicz, Dariusz Wojtas (wszyscy Polska) i Grzegorz Sosnkowski (Internet Technologies).



Dekoracja zwycięzców kategorii SYMULATORY. Naczelny skrada się z medalem. Na podium od lewej: Jacek Sławiński, Szymon Sojka, Robert Tomaszek.



Dekoracja zwycięzców kategorii TWARZOBIĆ. Od lewej na podium: Tomasz Olszewski, Wojciech Broda, Paweł Kubiak.

TRZY OSOBNE TEKŚCIKI O LAUREATACH

Marcin Grams

– Mistrz Polski w Grach Komputerowych.

Pochodzi z Kutna, ma 20 lat, studiuje na drugim roku Wydziału Elektroniki WAT. Zaczynał od Timexa (kolegi) w ósmej klasie, potem był własny Timex, Commodore, 386SX, a ostatnio (miesiąc temu) 486DX2 80, ale nie zdążył się nim nacieszyć, bo czekał na powrót monitora z naprawy – teraz już będzie siedział przy własnym Pentium. Sprzęt kupował za własne pieniądze, zarabiane w czasie wakacji.

Komputera używa głównie do gier (pomijając sprawy związane ze studiami), ale ze względu na słabość sprzętu, którym dysponował musiał się dobrze różnych kruczków konfiguracyjnych, bez których nie mógłby pograć w nic sensownego (w Cywilizację grał na SX-ie z jedną stacją dysków, bez twardziela).

Właściwie najbardziej lubi gry strategiczne i symulatory (Cywilizacja, Dune II), ale nie przeszkadza mu to grywać po trochu we wszystko – miał przed mistrzostwami do czynienia ze wszystkimi grami, które pojawiły się w czasie finału.

Wystartował w mistrzostwach trochę przez przypadek, mało brakowało, żeby wyszedł po eliminacjach, oceniając, że nie ma szans na wejście do finału. Na szczęście zatrzymał go kolega – i znalazł się w finale jako teoretycznie najsłabszy, ale został czarnym koniem Mistrzostw i wygrał w cuglach.

Szymon Sojka

– Mistrz Polski Symulatorów Lotniczych

Ma 17 lat, mieszka w Łaziskach Górnych. Na codzień grywa na pecece 486 DX2/66, głównie w symulatory lotnicze, samochodowe i gry strategiczne, choć innymi typami gier również nie gardzi. Ulubiony symulator lotu – „F-14 Fleet Defender".

Do mistrzostw przygotowywał się latając na innych symulatorach niż podane przez nas, ponieważ tych właściwych nie miał.

Podczas mistrzostw najsłabiej poszły mu eliminacje. Potem na „Fighter Wingu" było znacznie lepiej. Jako najtrudniejsze rundy wspomina pierwszą, kiedy to latało się F-16 (najlepiej czuł się w tej maszynie) i finałową na Su-27, kiedy to i on, i przeciwnik mieli mocno postrzelane samoloty.

Zdobycie przez niego mistrzostwa zostało w jego klasie przyjęte entuzjastycznie. Na razie nikt nie wyzwał go na pojedynek, ale podczas ferii spróbuje z kolegami spiąć komputery i powalczyć po kablu.

Na razie nie może skorzystać z Thrustmastera - nagrody, którą wygrał w Mistrzostwach, bowiem ma drobne kłopoty z jej konfiguracją. Nie jest to jednak nic nadzwyczajnego - Naczelny po otrzymaniu podobnego zestawu porządnie się namęczył przy konfiguracji, a w czym jak w czym, ale w instalacji sprzętu ma on wprawę.

Wojciech Broda

– Mistrz Polski Twarzobić

Ma lat 17, mieszka w Warszawie i jest czytelnikiem TOP SECRET od pierwszego numeru. Informatykę ma niemal w genach (dostęp do komputera miał od 12 lat za sprawą mamy, która jest informatykiem). Teraz chodzi do klasy informatycznej w 51 LO. Miał 8-bitowe Atari, potem Amigę. Teraz pracuje i gra na 486 DX2/66 z 8 MB RAM.

Gry komputerowe to jego hobby, ale nie jedyne. Prócz nich interesuje się fantastyką i grafiką (na komputerze retuszuje, z rzadka korzysta z 3D Studio), ostatnio szczególnie mangą. Jeśli już gra, wybiera zazwyczaj RPG i gry doomopochodne.

Zwycięstwo w Mistrzostwach przyszło mu tym łatwiej, że z Tomaszem Olszewskim, obecnym wicemistrzem, opracowali sposób walki. Polegał on na możliwości błyskawicznego wstawania i szybkiego dobijania przeciwnika zwłaszcza Ashraafem (ręka i góra). Nie można jednak całej zasługi przypisywać sposobowi, gdyż działał on tylko wtedy, gdy grało się na klawiszami lewej części klawiatury, a Wojtkowi zdarzało się grać także na kursorach.

Zwycięstwo w Mistrzostwach zadedykował swej 8-miesięcznej siostrze Justynie. Ponieważ wygrał trzymiesięczny bezpłatny dostęp do Internetu i chciałby z niego korzystać dzwoniąc z domu, planuje w najbliższym czasie sprawić sobie modem.

MIRAGE

AMERYKAŃSKIE HITY JUŻ W POLSCE

U.S. GOLD

MIRAGE SOFTWARE
DYSTRYBUTOR
PRODUKTÓW US GOLD
W POLSCE

PC CD ROM

© SANCTUARY WOODS

NIEZWYKŁA ZAGADKA



RIDDLE OF MASTER LU
REWELACYJNA GRA PRZYGODOWA

PODRÓŻE W CZASIE

© SANCTUARY WOODS



BURIED IN TIME
GRA PRZYGODOWA NA 3 CD

© NEW WORLD COMPUTING

ZNAKOMITA STRZELANINA



WETLANDS
ZRĘCZNOŚCIÓWKA Z ELEMENTAMI PRZYGODY

© CAPSTONE

NIESAMOWITA ATMOSFERA



WITCHAVEN
NAJLEPSZA Z „DOOMOWATYCH"

© US GOLD

PERFEKCYJNE SCENERIE



TOUCHÉ THE 5TH MUSKETEER
PRZYGODY PIĄTEGO MUSZKIETERA

© CAPSTONE

DYNAMICZNA AKCJA



TEKWAR
FUTURYSTYCZNA GRA PRZYGODOWA

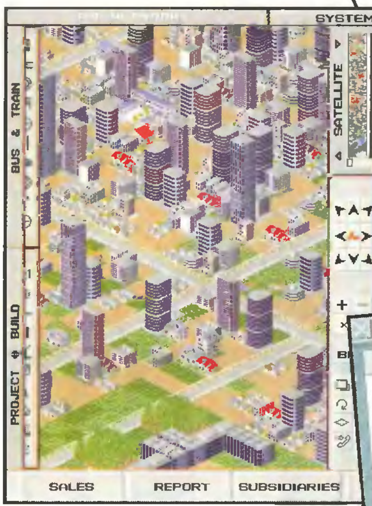
MIRAGE SOFTWARE 03-982 WARSZAWA UL. GEN. ABRACHAMA 4 tel. (22) 671 77 77, tel. (22) 671 76 22 e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

Konkurs Mirage - „A IV Network$"

Święta idą, pora najwyższa sprawić sobie jakiś prezent pod choinkę. Nie da się tego ukryć, że choinka już od początku związana była z kolejnictwem. Najpierw w postaci ściętej i ocisanej była używana jako podkłady kolejowe (choinki tzw. przerośnięte), potem w okresie przedświątecznym rozmiary domowe wożone była koleją do miast w celu dalszej przedświątecznej redystrybucji. Posądzanie nas w tym miejscu o naginanie faktów dla potrzeb konkursu lub ich przeinaczanie nie zostanie przyjęte do wiadomości. Tak więc choinka od niepamiętnych czasów (XIX wiek) miała udział w żywiołowym rozkwicie kolei.

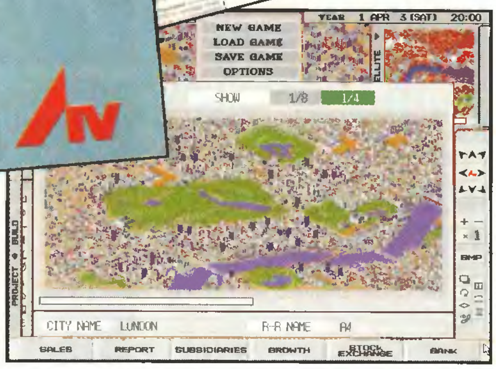
Choinka niedługo będzie sama z siebie (bo taka tradycja), kolej na kolej. Jeśli masz pociąg do pociągów, autobusów, wieżowców, gry na giełdzie spróbuj odpowiedzieć na pięć prostych pytań, a możesz stać się właścicielem wspaniałej gry o kolejnictwie (i autobuśnictwie też) pt. „A IV Network$". Ponieważ w przyrodzie nie ma, niestety, nic za darmo (z wyjątkiem jabłek sąsiadów), aby otrzymać tę grę (albo inną, też ładną; o tym niżej), należy odpowiedzieć śpiewająco na podane pytania (zapis nutoWy będzie honorowany) i wysłać odpowiedź do 20.01.1996 roku:



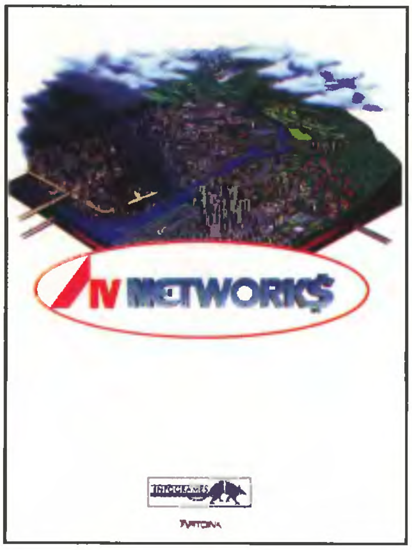








1. Kto jako pierwszy wykorzystał parowóz w przemyśle i w którym roku to było? (Uwaga, hak!)
2. Jaka gra była poprzednikiem „A IV Network$"? Podaj tytuł.
3. Jak firma japońska współpracowała z Infogrames przy tworzeniu „A IV Network$"
4. Podaj imię i nazwisko aktora, który w grze wcielił się w postać Dwighta Owena Barnesa. Dla ułatwienia dodamy, iż grał on m.in. w „Wielkiej ucieczce", „Hudson Hawk", „Młodych strzelbach II" czy „Mavericku", Sir Haszak napisał o nim, że jest on prezenterem CNN.
5. Kto jest jedynym, wyłącznym, bezdyskusyjnym, całkowitym i w ogóle dystrybutorem „A IV Network$" w Polsce?



Wśród wszystkich, którzy przyślą do nas prawidłowe odpowiedzi rozlosujemy nagrody ufundowane przez firmę Mirage. A będą nimi:

– **3 gry na PC-CD**, które nadsyłający odpowiedzi mogą wybierać spośród produktów firmy Infogrames sprzedawanych przez Mirage: **„A IV Network$", „Prisoner of Ice", „Asterix", „Alone in the Dark", Alone in the Dark II", „Alone in the Dark III"** (przy odpowiedziach należy podać jaką grę chciałoby się otrzymać);

– **masa gadżetów** związanych z produktami firmy Infogrames m.in. **koszulki z nadrukiem „A IV Network$", karty do gry z koszulkami reklamującymi „Alone in the Dark II"**, plakaty, reklamówki gier.

ENTOMORPH
Plague of the Darkfall

Znana miłośnikom komputerowego RPG firma Strategic Simulations Inc. aktualnie wydała dwie gry, których akcja toczy się w świecie Aden. Taktycznym posunięciem było wydanie czegoś dla odbiorców klasycznego RPG – gra „Thunderscape", której opis ukaże się w następnym numerze TS – oraz drugiej, o której chcę napisać, trafiającej głównie w gusta miłośników przygodówek – „Enthomorph: Plague of the Darkfall".

Jest ona zrobioną całkowicie pod Windows przygodówką, z dobrze wykonaną grafiką w wysokiej rozdzielczości, ciekawym scenariuszem i mrocznym światem, gdzie słabsi wykorzystywani są przez silniejszych i przeżartych na wskroś złem, jak się okaże w trakcie gry, w sposób wręcz ohydny i okrutny. Widok na akcję gry taki jak w „Ultimach", czyli „z lotu ptaka". W grze zastosowano banalny w obsłudze interfejs użytkownika; dwa współczynniki: kondycja fizyczna i potencjał magiczny; księgę z czarami, plecak gdzie przenosimy znalezione przedmioty i klasyczny system prowadzenia dialogów, poprzez wybieranie odpowiednich gotowych pytań i odpowiedzi. Wszystko po staremu a jednak gra się wyśmienicie, głównie dzięki naprawdę ciekawie wyreżyserowanemu światu Aden. Teraz trochę o legendzie do gry.

W świecie Aden ostatnimi czasy zmieniło się sporo. Po wiekach spokojnych mieszkańcy krainy zostali doświadczeni kataklizmem. Nie wiadomo skąd, ani dlaczego, wiadomo tylko, że stało się. Któregoś pięknego dnia doszło do zaćmienia słońca i niczym w koszmarze sennym zewsząd wypełzły najobrzydliwsze poczwary, o których krążyły tylko legendy: olbrzymie pająki, gigantyczne chrząszcze i inne paskudztwa. Nad krainę Aden nadciągnęły czarne chmury, a kataklizm nazwano Darkfall.

Wcielamy się w młodego wojownika Squire Warricka, który poszukując swojej zaginionej siostry trafia na południowe wybrzeże krainy Aden. Tutaj w dziwnych okolicznościach traci przytomność i budzi się nie w pełni świadom swojej tożsamości i położenia. Z każdą chwilą wracają do niego okruchy pamięci wydobywane z trudnością z głębin jego podświadomości. Teraz już wie, że musi wyruszyć

ŚWIATU NA RATUNEK

I

Przygodę rozpoczynasz nieopodal opuszczonej wioski. Zabij błąkające się zombie i weź czar „Mana Bolt". Stąd skieruj się prosto na zachód, gdzie znajdziesz gąbkę, zielony obiekt leżący nieopodal zbiegowiska krabów. Teraz ruszaj na południe, gdzie znajduje się zamieszkana mieścina. Przy wejściu spotkasz swojego młodszego brata, który zaprowadzi Cię do swojego nauczyciela, od którego otrzymasz czar „Armor". Po Twoim wyjściu z chaty, wioska zostanie zaatakowana przez gigantyczne moskity, które co do jednego musisz wytłuc. Amulet szamana leży na wschód od grządek, które znajdują się na północy osady. Dwie chaty na wschód od domu nauczyciela Twojego brata jest księga, którą musisz przeczytać. Porozmawiaj z mieszkańcami wioski. Musisz wrócić do opuszczonej wioski, w pobliżu której rozpocząłeś swoją przygodę. W okolicy znajdziesz wysuszone ciało szamana. Przy dokach odszukaj roztrzaskane ciało moskita, w jego krwi umocz gąbkę. Wróć do ciała i użyj na nim nasączonej krwią gąbki – szaman ożyje. Podążając za nim dotrzesz do północnego krańca zamieszkałej osady, gdzie ustawiony jest ołtarz. Szaman przyzwie z powrotem z otchłani olbrzymią Nimfę, strażniczkę tutejszej ludności. Po przybyciu do nauczyciela Twojego brata, otrzymasz nagrodę. Skieruj się do doków, gdzie po wymianie uprzejmości z pewnym człowiekiem (weź od niego podarunek dla kobiety z wyspy Phoros), wsiądź do łodzi i popłyń na drugą wyspę.

II

Idź na rynek miasta (wejście od południowej strony), po drodze wręczając kobiecie podarunek od człowieka, który pożyczył Ci łódź. Gdy będziesz próbował opuścić rynek idąc na wschód, zaczepi Cię pewna kobieta, która wspomni o rebeliantach. Odczekaj, aż sheriff pogaworzy i wejdź do chaty, gdzie zniknęła rebeliantka. Tutaj znajdziesz pergamin z czarem „Aid", ale także informacje, gdzie znajduje się baza rebeliantów. Ruszaj do bazy według wskazówek – ścieżką do pierwszego rozgałęzienia, gdzie należy skręcić w prawo, dalej do znaku z zielonym żukiem, a tutaj na północy ujrzysz drewnianą windę, którą zjedziesz do bazy buntowników. Na końcu korytarza znajduje się wódz rewolucjonistów, z którym zamień kilka słów. Po rozmowie strzeżone drzwi staną dla Ciebie otworem, przejdź przez nie, a za kolejnymi drzwiami (lewymi od wejścia) w końcu znalazłeś swoją siostrę. Wypij nektar, który zwiększy Twoją siłę. Przed wyjściem z bazy pogadaj jeszcze raz z szefem – windę sprowadzisz na dół przełącznikiem.

Drogą do znaku z czerwonym kołem (trzeba wrócić na zachód), gdzie należy wyrwać kilka informacji od człowieka tutaj stacjonującego. Odwiedź wspomniane w rozmowie dwa miejsca:

1. Thelyd stronghold – ścieżką na północ od znaku z czerwonym kółkiem, po przekroczeniu mostu na zachód, ścieżką znowu na północ, aż do wioski Thelyd. Zaraz przy wejściu na wschodzie znajduje się budynek, do którego powinieneś wejść. Stąd zabierz statuetkę leżącą na biurku i uważnie przeczytaj wszelkie pergaminy. Wyjdź na zewnątrz i wróć przez wioskę do znaku – to wszystko, co musiałeś tu zrobić.

2. Skieruj się do jaskini na północ od znaku z białą ćmą, gdzie kontynuuj eksplorację, póki nie znajdziesz dziecięcej zabawki i napoju „potion of restoration". Teraz wróć do człowieka przy znaku z czerwonym kółkiem i powiedz mu, że wszystko zostało przygotowane. Niech Twoje stopy poprowadzą Cię do bazy rebeliantów, gdzie odkryjesz smutną prawdę o przeprowadzonym na buntowników ataku. W pokoju, w którym rozmawiałeś z siostrą, znajdziesz pergamin – przeczytaj go. Znowu czas „uderzyć w drogę". Kontynuuj swój marsz dalej za znakiem z czerwonym kółkiem, aż idąc później cały czas na północ obejdziesz góry docierając na ich drugą stronę. Tutaj znajdziesz drugą, nową bazę. Wejdź do środka i porozmawiaj z wodzem, którym okaże się być kobieta stojąca przy palenisku. Następnie idąc za przywódczynią dotrzecie do komnat znajdujących







się z tyłu bazy – w tym samym czasie jagtera zaatakują bazę.

Pomów chwilę z szefową, a poprosi Cię o pociągnięcie lewaru uruchamiającego główny system obronny. Zrób to, a atakujący jagtera zostaną zabici. Po rzezi opuść bazę i skieruj się na południe wzdłuż szczytów, gdzie odnajdziesz schody prowadzące na górę. Wejdź po nich na górę, gdzie po wschodniej stronie spotkasz Darmonta. Pogadaj z nim jak najszybciej – zamierza „zejść". Na zachód od nieszczęśnika odszukaj jaskinię, którą obejrzyj sobie na tyle dokładnie, na ile będziesz potrafił. Wróć do bazy rebeliantów. Znowu pod Twoją nieobecność ktoś zrobił „kuku" buntownikom niszcząc ich domostwa. Pergamin leżący w północno-zachodnim rogu bazy, zawiera namiary na trzecią bazę – ciekawe czy napastnicy też czytali ten papier? Baza znajduje się na szczycie jaskini, którą niedawno przeszukiwałeś, tak, ta koło nieszczęsnego Darmonta. Aby się tam szybko dostać, użyj teleportu. Wejdź do bazy i odczytaj napisy na nagrobkach – jeden z nich należy do Twojej siostry, a drugi do niejakiego Forfenda. Skieruj się do drzwi, za którymi porozmawiaj ze staruszkiem, którego imię wydawało Ci się, że gdzieś słyszałeś: Forfend.

Przejdź się po reszcie bazy. U medyka, po kilku zdaniach otrzymasz czar leczenia. Wykorzystaj wszystkie możliwe kwestie podczas rozmowy, a dowiesz się o skarbach, jakie pozostały w poprzedniej bazie. Wróć tam i kładąc na grobie Zeenenay orchideę staniesz się posiadaczem monety.

III

Wróć do wioski i pogadaj z pszczelarzem. Na północy wioski w jednej z chat znajdziesz słoik miodu i posążek Mooka, znajdujący się w pobliżu. Teraz musisz wyruszyć na wschodni kraniec wyspy, gdzie leży zaryty w ziemi dziwnie wyglądający obelisk. Po wspięciu się na niego, zapadniesz się. Podejdź do ołtarza od strony gobelinu i dotknij go. Użyj monety i poproś o smycz (leash). Ogłoś się Wybrańcem, po czym rozpocznij rytuał wypowiadając słowa:

„Oh Sting, the leash of discipline, lord of all that flies and creeps, upon the back of the glorious Phoros, listen to me, Petrusa's chosen one, listen to me as you would listen to her, and summon the miscreant!".

Następnie poproś o bicz (whip). Zbliż się do pszczoły i dotknij jej. W ten sposób staniesz się pszczołą.

Gdy dostaniesz się już do ula, skieruj się na północ i porozmawiaj ze strażnikiem w centrum. Teraz zwróć się do rury znajdującej się na północ od Twojego ostatniego rozmówcy. Królowa da Ci zadanie, które będzie polegało na zabiciu jej Alpha'y. Ponownie zwróć się do strażnika, a ten otworzy Ci wejście do komnaty należącej do celu Twojego zadania. Cóż, będąc w środku wyrwij chwasta, Alphę. Znowu pomów z cierpliwym służbistą, którego poproś tym razem o otwarcie wejścia do komnaty z krwią. Ze znajdującego się najdalej na północ zbiornika pobierz krew. Pij ją, aż Ci tchu zabraknie, resztę wylej do dziury znajdującej się koło rury komunikacyjnej z królową. Znowu poproś strażnika o otwarcie drzwi, tym razem do komnaty z jajami. Będziesz musiał zabić go i sam otworzyć wejście – chyba mu się skończyła cierpliwość.

Użyj następujących kombinacji do otwierania poszczególnych komnat:

Egg chamber (komnata z jajami):

x
x x 4 x
x 1 x
2 x
3

Wax chamber (komnata z woskiem):

x
x x x 4
x 1 2
x x
3

Z komnaty z jajami weź jajko i wrzuć je do dziury wypełnionej wcześniej krwią. To samo zrób z woskiem (zabierz go z drugiej komnaty), z tą jednak różnicą, że tym razem będziesz musiał kilka razy kliknąć na dziurze, aby całkowicie zakleić dziurę. Znowu zdobądź się na poufałość rozmowy z królową, która przydzieli następne zadanie, tym razem chodzi o rozwiązanie zagadki odszukania ciała jednego z wysokich rodem. Opuść ul. Wyjdź przez obelisk, wcześniej dotykając platformy w środku. Twoja droga będzie prowadzić na południe wzgórza, gdzie znajdziesz poszukiwane ciało, posążek i czar „Whirlwind". Wróć do obelisku i powtórz procedurę pozwalającą stać się jeszcze raz owadem. Gdy ponownie znajdziesz się w ulu, porozmawiaj z królową. Dostaniesz pozwolenie na wejście do wewnętrznych pomieszczeń. Przemów do rury na północy, a zostaniesz poproszony o rozwiązanie zagadki. Ponownie użyj rury komunikacyjnej, tym razem jednak wybierając następujące odpowiedzi:

– Cleopid;
– 2 opcja w dialogu;
– 3 opcja w dialogu;
– 4 opcja w dialogu.

Wejdź przez drzwi i zabij królową, godząc ją w tułów, aż do momentu kiedy padnie. Zjedz wszystko, co znajduje się za nią i zabierz czar „Cure Poison". Ponownie ulegniesz przemianie. Wyjdź z ula.

W drodze do Thalyd stronghold powinieneś dotrzeć do południowego wybrzeża. Z pewnością natkniesz się na rebelianta z więźniem. Porozmawiaj z nim o mieszkańcach osady Thelyd. Powinieneś otrzymać od niego torbę z mrówkami, która umożliwi ci zakpienie z thalydzkich robotników.

IV

Po dotarciu do mieściny Thelyd, skieruj się na południe, gdzie znajduje się pokryta siecią wioska. Teraz na północ do wejścia do jaskini. Wejdź do niej i przejdź przez północne drzwi. Pozdrów tam szlachetnych zgromadzonych. Porozmawiaj z kapłanką, która przebywa w komnacie na północ od wejścia. Powiedz jej, że coś złego dzieje się z Twoją przemianą i poproś o audiencję z Mutrizzba. Przejdź przez drzwi i wymień kilka inteligentnych dźwięków z Mutrizzba. Po otrzymaniu bardzo ważnego jaja zabij ją, zjedz wszystko, co znajduje się za nią, wkrótce odbędzie się przemiana. Przejdź przez południowo-zachodnią ścianę, która jest tylko złudzeniem. Za nią czeka Cię mokra robota – żywy stąd nie wyjdzie nikt! Gdy kurz bitewny opadnie, otwórz skrzynię i zabierz z niej wszystkie przedmioty (trującą kulę w szczególności). Wyjdź z pokoju przez południowe drzwi. W korytarzu wciśnij kamień znajdujący się ponad płytą z przodu drzwi. Przejdź przez pułapki, używając odpowiednio kolejnych przełączników. Jak tylko Ci się to uda, pchnij wschodnią ścianę, a dostaniesz się do ukrytej komnaty z dwoma beczkami. Dalej kontynuuj pochód na wschód, gdzie musisz wcisnąć przełączniki na południowej i północnej ścianie. Podążaj na wschód, następnie na północ i zachód. Przejdź przez ścianę blokującą przejście na północy. Zabierz pergamin i wydostań się stąd przez iluzyjną ścianę na południu. Zabij szlachetnych i zbierz posążki Mooka. Wyłaź z jaskini. Skieruj się na wschód, aż do południowego krańca wybrzeża, gdzie był czarny krzyż i użyj pergamin znaleziony w jaskini Mutrizzba. Zabierz czar „Web walk" z małej wysepki. Wróć do wioski pokrytej siecią i używając nowo nabytego czaru przejdź drogą na południowy-zachód.

V

Kilka kroków i już zostajesz pochwycony przez pająki. Porozmawiaj z insektami przez ogrodzenie i pozwól im się przeszukać. Umieszczą







ENTOMORPH: PLAGUE OF THE DARKFALL

MINDSCAPE/SSI '95
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

8 8 7 8

PC 486, 8 MB RAM, CD-ROM, WINDOWS

cię w kokonie. Kiedy zostaniesz uwolniony zaoferuj Urthraxowi pomoc. Zgódź się na naznaczenie jako niewolnika. Zagadnij człowieka znajdującego się w pobliżu (tutaj też znajdziesz słoik nektaru) i zmuś go, aby umieścił Cię w kokonie. Zostaniesz zaprowadzony przed oblicze Królowej. Powiedz jej, że jeszcze nie naprawiłeś teleportu w Thelyd. Zostaniesz poproszony, abyś spotkał się z Królową w innym czasie. Idź na: SE, NE, NW, NW, NW, NE (angielskie skróty obieranych kierunków). Powiedz Królowej jeszcze raz o teleporcie (zostaniesz naznaczony jako strażnik królewski), po czym wróć do oryginalnej Królowej. Znowu przejdź do Królowej, od której wróciłeś i przyrzeknij jej, że naprawisz teleport. Teraz wróć do jaskini obok, której zostawiłeś ciało Dermonta.

VI

Wejdź do jaskini i przeszukuj ją, aż do momentu natknięcia się na zielonego potwora, Keechda. Porozmawiaj z nim, ale nie przyznawaj się do tego, że jesteś człowiekiem. Obiecaj dostarczenie nektaru, ale zamiast niego wręcz mu miód. Będziesz musiał zedrzeć aż 9 niebieskich plakatów, aby uruchomić wielką maszynę. Idź do pokoju na południowym-zachodzie i zerwij jeden, następny jest w pomieszczeniu na wschodzie. Aby przejść przez drzwi z uszkodzonym mechanizmem, musisz przytargać ze sobą wiadro do miejsca, gdzie drzwi są otwarte, w ten sposób zostaną przytrzymane. Porozmawiaj z dowódcą znajdującym się niedaleko środkowych drzwi i użyj interkomu na ścianie ponad jego pokojem, zaraz po tym jak Cię wyrzuci za drzwi (odczekaj, aż przejdzie do następnego pokoju). Jak tylko uda Ci się umówić na spotkanie, przejdź do kolejnego pokoju i porozmawiaj z dowódcą o przypadku Keechda. Ujrzysz wszystkich Keechda, spytaj ich o ich historię i Wielką Maszynę. Wróć znowu do dowódcy, wcześniej ustalając z nim za pomocą interkomu spotkanie. Teraz pogadaj z nim o modułach. Poczekaj dopóki nie przejdzie do następnego pokoju i dopiero wtedy kontynuuj rozmowę. Wręczy Ci klucz do labiryntu. Cóż, powinieneś tam wejść. Skorzystaj z teleportu znajdującego się na północnym-zachodzie. Weź głowę Keechda i moduł. Wróć przez teleport, po czym skorzystaj z drugiego znajdującego się na południowym-zachodzie. Zabierz druty i ustaw przełączniki na ścianie na: wyłączony, wciśnięty, wciśnięty. Użyj północnego teleportu. Zabierz moduł i przerzuć się wschodnim teleportem. Pchnij tęczową kolumnę w strumień elektryczny. Zbierz moduły, a teraz używając teleportu północno-zachodniego, znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie należy przełączyć dźwignię. Wróć z powrotem, przełącz dźwignię, wejdź do północno-wschodniego. Wyłącz przełącznik. Idź do wschodniego przejścia, później do zachodniego, wyłącz przełącznik, przerzuć się z powrotem, wyłącz przełącznik, użyj zachodniego teleportu i zabierz dokumenty (blueprints). Wróć do centralnego pomieszczenia. Odszukaj Keechda, który Cię zaatakuje. Porozmawiaj z Keechda i spytaj go, dlaczego to zrobił. Poinformuje Cię, że zgubił gdzieś głowę ojca. Daj mu znalezioną głowę, a w zamian otrzymasz kryształy. Przejdź do dowódcy i porozmawiaj z nim. Ostatni moduł trafi na swoje miejsce. Idź do Wielkiej Maszyny na południowy-wschód i umieść wszystkie moduły w odpowiednie lokacje. Teraz używając posążków Mooka na lewym końcu maszyny, otrzymasz „teleport token". W ten sposób będziesz mógł naprawić teleport w osadzie Thelyd. Opuść jaskinię.

VII

Czas na zagładę Thelyd, w związku z czym tam się udaj. Na pierwszym poziomie na wschodzie znajdziesz oderwaną rękę, z trzymanym kurczowo jabłkiem percepcji. Zabierz je, a ścieżki staną się widzialne. Teraz już możesz podróżować po ścieżkach nie będąc atakowanym. Czerwony dla czerwonej ścieżki, żółty dla żółtej, no i niebieski dla niebieskiej. Zejdź tak, aż na trzeci poziom w dół, gdzie za pomocą „teleportal token" naprawisz jeden z teleportów. W pajęczej kotlinie znajduje się kolejny teleport wymagający naprawy – przeszukaj północno-zachodni róg. Wspinając się po pajęczynach dotrzesz do Królowej, która ucieszy się na Twoje słowa o naprawieniu teleportów. W tym czasie większość mieszkańców Thelyd powinno już „gryźć ziemię". Czas abyś tam się udał. Na pierwszym poziomie zniszcz zbiornik odżywczy wrzucając do niego trującą kulę. Nie podaruj także czerwonemu diabelstwu. Na drugim poziomie niebieskie diabelstwo i hipnotyczny organ powinno czekać to samo, co czerwonego wcześniej. Na trzecim rozwal żółtego, wszystkie naczynia krwionośne i organ produkujący jaja. Po zakończeniu tej symfonii zniszczenia, czas na przejście przez centrum osady i ostateczne rozprawienie się z królową Thelyd. Gdy już kwiknie na koniec, zabierz się za zjedzenie żółtej masy leżącej tuż koło niej. Zmutujesz, ale bez nerwów, odszukaj jeszcze medal.

Opuść osadę i maszeruj jak najdalej będziesz mógł na zachód, do pałacu. Strażnikom powiedz, że chcesz służyć królowi. Odpowiedzą Ci, abyś udał się do Cirra po rozkazy. Teraz wróć w góry, tam gdzie była jaskinia Keechda. Idź do jaskini znajdującej się zaraz za schodami prowadzącymi na górę.

VIII

Wejdź do wewnątrz. Zabij „gościa" w środku i pchnij głaz. Pojawi się most. Napraw teleport. Przejdź przez północne drzwi, zabij wszystkich, kontynuuj marsz na wschód, a później znowu na północ. Zabij wszystkich. Porozmawiaj z Keechda i obiecaj mu wszystko zniszczyć. Teraz skieruj się na zachód do destylarni i roznieś w pył cały sprzęt. Jak tylko wszystko zostanie zniszczone, wróć do pałacu.

IX

Oznajmij strażnikom, że masz ściśle tajne rozkazy od Cirra, powinni Cię wpuścić. Wybierz gladiatora, pokonaj przeciwnika i w ten sposób będziesz mógł dostać się do pałacowych komnat. Skieruj się na zachód. Jajo w Twoim ramieniu pęknie. Opuść dany obszar zachodnim wyjściem, skieruj się na południe i porozmawiaj kucharzami. Otrzymasz trujące grzybki. Teraz porozmawiaj z człowiekiem znajdującym się na południowym-wschodzie. On Ci wyjawi jak zahipnotyzować robotników. Wejdź na górę, do niechcących się otworzyć drzwi na północnym-zachodzie i zahipnotyzuj robotnika. Powiedz mu, aby zaniósł strażnikom trujące grzybki. Aby zahipnotyzować musisz pytać: „WHAT, WHAT, HOW, HOW, HOW...". Teraz przejdź przez tym razem otwarte drzwi i dalej na południe. Zabij króla Mutalid i kontynuuj swoją podróż na południe. Teraz spotkasz prawdziwego króla, za którym podążaj do podziemi. Aby nie zostać złapanym w teleportową pułapkę, postępuj następująco: błyszczący kolor nieważne jaki by był, zawsze jest lepszy niż niebłyszczący kolor. Jeżeli oba są lśniące, wtedy jaśniejszy jest właściwszy. Jakkolwiek szanse Twoje są pół na pół, warto więc wcześniej zapisać stan gry. Wysłuchaj Królowej, po czym ją zabij. Pociągnij dźwignię i zabierz skarabeusza. Uciekaj do wejścia do destylarni. Natkniesz się na Królową Uthrax. Zabij wredną jędzę i idź na szczyt góry. Podejdź na krok od skrzyni, a ukaże się dźwignia – pociągnij ją i szybko cofnij się do skrzyni. Teraz czas na jazdę na samą górę. Użyj odpowiednio skarabeusza i gra się zakończy szczęśliwie.

EMILUS



MAGIC CARPET 2

ELECTRONIC ARTS/BULLFROG 95

IPS

👍	?	𝄞	✎
10	8	10	9

PC 486, CD-ROM, 8 MB RAM

CENA 134,20 zł

Magic Carpet II









To, że „Magic Carpet" doczeka się kontynuacji było jasne jak słońce od samego początku. Gra przyniosła autorom kokosy w czym swój niemały udział miały ekstatyczne recenzje we wszystkich pismach poświęconych grom. Aż dziw bierze, że nie doczekaliśmy jeszcze Dywanu na którąś z konsol.

Idąc za krzyczącym głosem rynku programiści najpierw opracowali zestaw 25 dodatkowych misji, które nazwali „Hidden Worlds". Były one jednak ekstremalnie trudne, dla przeciętnie zdolnego pilota zupełnie nie do przejścia. Pierwsze wzmianki o drugiej części gry pojawiły się na wiosennym ECTS, a niecałe pół roku później gotowy produkt pojawił się na półkach sklepowych.

Nie ukrywam, że „Magic Carpet" to dla mnie jedna z gier wszechczasów, więc kiedy Haszak niedbale rzucił w moim kierunku kompaktem z drugą jej częścią, przez krótką chwilę miałem ochotę go ucałować (nieszczęście było blisko – Haszak).

Niestety, nie ma wielkich zmian w stosunku do pierwowzoru. Nie można jednak powiedzieć, że obie gry są identyczne. Przede wszystkim zmianie uległa sceneria. Oprócz zielonych pagórkowatych krain znanych z pierwszej części i ośnieżonych szczytów występujących w „Ukrytych Światach" możemy teraz przelecieć się nocą lub zaznać przyjemności lotów pod powierzchnią ziemi. Levele „jaskiniowe" na początku robią zabójcze wrażenie, ale z czasem nudzą i przytłaczają gracza. Nie ma to jak otwarte przestrzenie... Zupełnie inaczej pod tym względem wyglądają misje nocne. Burzowe niebo, wyłaniające się z mroku brzegi i demoniczne potwory są tak piękne, że prawdę mówiąc przed każdą nową misją miałem nadzieję, że będzie się ona rozgrywać po zachodzie słońca. Czysty żywy miód. Programiści zaimplementowali „light sourcing", który w mroku nad wodą daje po prostu niewiarygodne efekty.

Zupełnej metamorfozie uległa występująca w charakterze przeszkadzaczy trzoda. Oprócz ludzi i os, praktycznie wszystkie potworki zostały wykonane od nowa. Z tych ciekawszych wymienię chociażby zombie kradnące czary, latające bazyliszki, z których po zabiciu wyłażą małe robale atakujące zamek (okropne!), kilka rodzajów czerwi (pełzające, latające), morskie lewiatany (super) oraz smoki, kamienne głowy, a na końcu hydra, ogromna maszkara o kilku głowach, atakująca błyskawicami i ognistymi kulami. Na szczęście hydra pojawia się tylko kilka razy w grze – jej obecność przyprawia o zawał serca.

Do rozprawienia się ze wspomnianymi jegomościami służą czary, które także przeszły metamorfozę. Obecnie jest ich 26, z czego każdy ma trzy poziomy „mocy". Wyższy poziom osiągamy (jak w RPG) wraz z rosnącym doświadczeniem. W tym celu należy jak najczęściej danego zaklęcia używać. Co do samej zawartości magicznej księgi, zmiany są niewielkie i nie warto się nad nimi rozwodzić. Jak łatwo się domyślić, trzeci stopień każdego z czarów jest po prostu dewastujący i uzbrojonym weń nie należy bać się nikogo.

Zupełna rewolucja nastąpiła w temacie zadań jakie należy wykonać w poszczególnych misjach. Jak w „jedynce" wystarczyło napełnić po brzegi zamek srebrzystymi kulkami, tak obecnie podczas każdego z poziomów narrator tłumaczy graczowi jaki cel stoi przed nim w danym momencie. A może to być np. zniszczenie jakiegoś budynku, zabicie szczególnie złośliwej poczwary, przelot do wskazanego punktu itp. Prawdę mówiąc właśnie to jest największa ze zmian jaką wprowadza druga część gry. Dzięki niej jest motywacja do dalszej gry i nawet na moment nie myśli się o zakończeniu rozgrywki przed pokonaniem Demona. Właśnie...Demona...

Fabuła jest bardzo prosta – zły władca podziemi zawładnął światem i na Twoich barkach, biedny graczu, spoczywa ciężar wygnania go z jego królestwa. Przez dwadzieścia cztery poziomy będziesz po kolei eliminował jego sługi, aż w dwudziestym piątym przyjdzie Ci zmierzyć się z nim oko w oko. Moja walka trwała prawie pół godziny, ale w końcu Czerwony Władca stał się wspomnieniem. Wtedy ze środka morza wystrzelił w niebo wulkan plujący dookoła różnokolorową mana...

„Magic Carpet II" to kupa świetnej, dużo lepszej niż w pierwszej części gry zabawy. Jeżeli ktoś jeszcze w tę grę nie grał, niech czuje się przeze mnie zobligowany do jej kupna. Na pewno nie pożałuje. Drobna przestroga – mimo ulepszenia kodu programu, bez 486-50 nie pojedziesz. Mam nadzieję, że zdążyliście się już do tego przyzwyczaić. Posiadacze GUS-a niech się nie martwią – ich zabawka jest tym razem obsługiwana jak należy.

Poszczególne poziomy są umiarkowanie trudne, nawet te ostatnie dają się bez problemu przejść dzięki starej jak świat technice Save&Restore. Każdy, kto czuje jak mu potrfel wypala dziurę w kieszeni, niech biegnie do sklepu i pozbędzie się ciężaru stu kilkudziesięciu złotych, aby na kilka(naście) dni bez reszty zatonąć w magicznym świecie latających dywanów...

ROOSHKEEN









Jest rok 2196. Całym światem rządzi World Economic Corporation (WEC). Korporacja trzęsie wszystkim, poczynając od polityki, na życiu prywatnym ludzi kończąc. Przeciwko WEC występuje ruch oporu, toczący nierówną walkę. Takie są – mniej więcej – okoliczności, w których wypada Ci zacząć grę.

Zaczynasz ją po stronie ruchu oporu – w kilka godzin po tym, jak zrezygnowałeś z pracy dla korporacji. Byłeś członkiem elitarnej formacji wojskowej, której członkowie nazywani są Silencers – uciszacze (tłumik nie brzmi tak dobrze, nie sądzicie?) W trakcie jednej z akcji pozwalasz uciec cywilom i nie wybijasz ich do nogi, czego wymagały od Ciebie rozkazy. Poszło Was na tę akcję trzech – zanim zdążyliście wrócić do koszar, zostałeś sam. Bynajmniej nie przez przypadek...

Mniej więcej tyle można się dowiedzieć na początku, ze znakomitego intra, jednego z najlepszych jakie widziałem (prawdę mówiąc oglądałem je kilka razy, żeby wychwycić wszystkie smaczki tego filmiku – i dalej oglądam go z przyjemnością). Od tego momentu nasze zadanie polega na wypełnianiu kolejnych misji – zniszczeniu komputera, zdobyciu danych albo planów, podsłuchaniu ważnej rozmowy, zniszczeniu zbiornika z trującym gazem (nerve gas – załóżmy, że paralityczno-drgawkowy), odbiciu uwięzionego naukowca pomagającego ruchowi oporu... Za każdym razem misja sprowadza się do wybicia wszystkiego, co się rusza w niekończącym się (no, trochę przesadzam) labiryncie korytarzy, do którego przerzuca nas (i z którego później ma nas wyciągnąć) inny członek ruchu oporu, niejaki Wizard – w tłumaczeniu na nasze, hacker przyszłości. Przerzuty w obie strony odbywają się za pośrednictwem teleportów (swoją drogą, za każdym razem trzeba korzystać z teleportu bardzo odległego od miejsca wykonania akcji, za to powrót jest możliwy z teleportu położonego bardzo blisko miejsca, w którym akcję się wykonało; czyżby miało to na celu wyłącznie utrudnienie gry?).

Niemal każdą misję (poza pierwszą i ostatnimi) zaczyna się i kończy w jednej z baz ruchu oporu. Na miejscu można podreperować stan zdrowia i podładować ochronne pole siłowe w jakie jest wyposażona zbroja, w której przyszło nam walczyć, można też dokonać zakupów. W barze zawsze znajdzie się ktoś chętny do pogadania, choć lepiej nie liczyć na przyjazne komentarze pod naszym adresem – WEC nikt tu specjalnie nie lubi, a już Silencerzy mają szczególnie złą prasę. W dodatku najwyraźniej w bazie pojawił się jakiś szpieg, przekazujący konsorcjum informacje o podejmowanych przez ruch oporu akcjach. Kto nim jest wyjaśni się dopiero na końcu, wcześniej cały czas musimy się liczyć z traktowaniem nas – przynajmniej przez niektórych – jak szmaty.

Zakupy w bazie robi się u Weasela, podejrzanego typka robiącego ciemne interesy z bronią. Skąd on bierze broń i amunicję pozostanie do końca jego tajemnicą, dla nas najważniejsze, że można się u niego zaopatrzyć we wszystko, co może być potrzebne. Trzeba tylko spełniać jeden warunek – dysponować żywą gotówką. I tu pojawia się wreszcie wyjaśnienie tytułu – w trakcie akcji należy wybijać (bez skrupułów) do nogi wszystkich, nieważne czy są to cywile czy żołnierze. Każdego trupa należy następnie (bez skrupułów) obszukać, zabierając mu tę nędzne kilkanaście czy kilkadziesiąt kredytów. Ziarnko do ziarnka, a uzbiera się na lepszą giwerę, na baterie do podładowywania pola siłowego, medkity do podratowywania zdrowia albo amunicję, bez której trudno powalczyć. Inna sprawa, że wszystkie te dobra daje się również znaleźć w trakcie akcji – część przy zabitych, część w stojących tu i ówdzie skrzyniach.

Teraz będzie garść rad, udzielanych na podstawie moich wielogodzinnych doświadczeń (wszyscy dzwoniący do BBS-u zauważyli moją ponad tygodniową „nieobecność" – tak, tak, grałem cały ten tydzień!)

1. Najlepszym sposobem na wygranie walki jest jej uniknięcie, zwłaszcza, gdy przeciwnikiem ma być któryś z robotów. Roboty uruchamiają się automatycznie, gdy wejdziemy w pole widzenia którejś z kamer wiszących na ścianach, lub przetniemy linię światła fotokomórki (takie malutkie, z czerwonym czujnikiem). Żeby tego uniknąć wizytę w każdym pomieszczeniu warto zacząć od rozwalenia wszystkich czujek i kamer.

2. Podczas alarmu nie działają wszelkie zamki wymagające specjalnych kluczy lub wstukania kodów cyfrowych. Alarm wyłącza się za pomocą paneli na ścianach (wyglądają, jakby było na nich duże świecące U). Najlepiej w miarę możliwości unikać ogłoszenia alarmu.

3. Większość „iskrzących" elementów otoczenia (ścianki, podłoga w kolorowe kwadraty) daje się wyłączyć – albo trzeba je rozstrzelać, albo zniszczyć stojące gdzieś w pobliżu generatory.

4. Przeszukuj wszystkie panele sterujące i wszystkie komputery. Czasem powoduje to otwarcie pól siłowych, czasem odblokowanie drzwi, czasem pozwoli przejąć sterowanie nad którymś z robotów bojowych, czasem dowiesz się jakie są kody bezpieczeństwa do zamków cyfrowych.

5. Po podłożeniu bomby pod zbiornik z gazem trzeba możliwie szybko uciec. Nie wiem, jak to sobie wyobrażali autorzy scenariusza, mi się udało pójść po... krawędziach ścianek działowych. Trzeba dobrze trafić pierwszy krok, inaczej nie udaje się zakręcić.

6. Pod niektórymi polami siłowymi można się przetoczyć, niektóre drzwi zamykane na klucz daje się rozwalić rakietami.

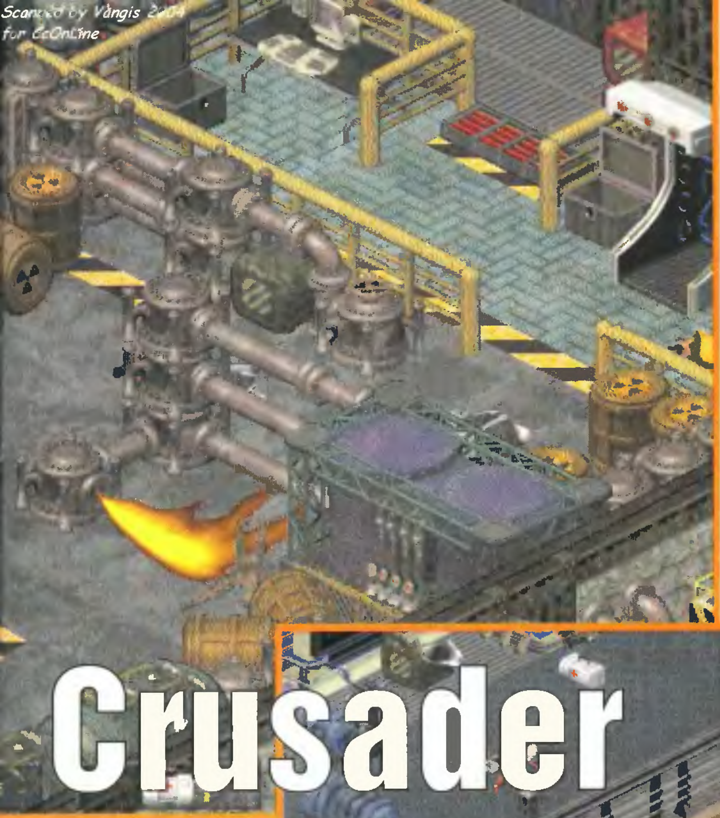
7. Najlepszy zestaw broni (a przynajmniej ten, z którego korzystałem przez większość czasu, z małymi wyjątkami) to wyrzutnia rakiet GL-303 i karabin maszynowy RP-32. Inne spluwy czasem też się przydają, ale w większości akcji obywałem się bez nich. Podstawową wadą większości „wynalazków" jest na ogół to, że nie wiadomo kiedy przestaną strzelać.

8. O ile się da, zabijaj wszystkich z broni kulowej. Ze spalonych lub „zeżartych" zwłok nie wyciągniesz forsy ani żadnych przedmiotów. Czasem można przeciwnika po prostu zgnieść platformą, wystarczy poczekać aż podejdzie w odpowiednie miejsce.

9. Jak tylko będzie to możliwe, kup u Weasela fision, a następnie fusion battery (a może pojawiają się w odwrotnej kolejności?) – wpłyną one na maksymalną moc Twojego pola siłowego. Podczas akcji odbijania naukowca znajdziesz u niego w celi graviton generator – o ile to przegapisz, kup później, to również wpłynie na pole siłowe.

10. W sytuacjach, kiedy boisz się, że nie uda Ci się uniknąć uruchomienia robota, ułóż koło jego boksu kilka min. Przy odrobinie szczęścia jego pierwszy krok z boksu będzie zarazem ostatnim.







Crusader No Remorse





CRUSADER NO REMORSE			
EA/ORIGIN '95			
IPS			
9	8	9	10
PC 486, CD-ROM, 8 MB RAM			
CENA 189 zł			

To mniej więcej wszystko, co ważne – wprawdzie mógłbym ciągnąć na kilkunastu stronach różne rady jak rozegrać pojedynki w poszczególnych misjach i pomieszczeniach (i na różnych poziomach trudności, bo to też ma niebagatelne znaczenie), ale nie ma to sensu – w końcu Wy też chcecie pograć. Teraz więc trochę o tym, co mi się (nie)podobało.

Grafika i muzyka (w tym efekty dźwiękowe) to mocna strona „Crusadera". Dopóki się tego nie zobaczy, trudno uwierzyć, że da się tyle wycisnąć z 256 kolorów. Dźwięk może nie robi aż takiego wrażenia (nie takie rzeczy słyszeliśmy), ale i tak jest znakomity – i bardzo pomaga w grze, na przykład ułatwiając wykrycie kamer, których ruch wiąże się z charakterystycznym brzęczeniem serwomotorów. Niestety, „Crusader" nie obsługuje bezpośrednio GUS-a (być może za pośrednictwem emulacji SB).

Z grafiką wiąże się pewna śmieszna obserwacja. Ci, którzy pamiętają jeszcze spectrumowe gry 3D (technologia „Knight Lore") pamiętają zapewne również, że kiedy na ekranie znajdowało się wiele ruchomych elementów, gra wyraźnie zwalniała. Z identyczną sytuacją mamy do czynienia w „Crusaderze" – na moim UMC 50 MHz z SVGA LB kiedy wybuchy zaczynały przesłaniać pół ekranu, albo kiedy pojawiało się duże pole siłowe i kilku chodzących przeciwników, gra zamieniała się w slideshow, zjeżdżając do kilku klatek na sekundę.

Prędkość i wymagania pamięciowe gry to osobny temat. Mój UMC był na ogół wystarczający, poza momentami, kiedy na ekranie robiło się gęsto. Wtedy, niestety, gra zaczynała odmawiać posłuszeństwa i nie reagowała na klawiaturę, co zwykle kończyło się bardzo szybkim zejściem śmiertelnym. Z kolei 8 megabajtów na jednym komputerze wystarczyły w zupełności (gra twierdzi, że potrzebuje 6,8 megabajta), na drugim, niestety, nie i został utworzony plik wymiany, czyli pamięć wirtualna. Plik był tworzony przez kilka minut, zajął kilkanaście megabajtów, po czym gra przestała się uruchamiać, bo zabrakło jej... następnych kilkunastu megabajtów na dysku. Dało się to ominąć kasując ten nieszczęsny plik, ale wygoda (i konieczność czekania przy każdym uruchamianiu gry) żadna.

Najbardziej drażniącym elementem w samej grze była dla mnie głupota przeciwników – czasem stojących i czekających aż się do nich strzeli, kiedy indziej kręcących się bez sensu po pomieszczeniu, jeszcze kiedy indziej strzelających do mnie przez ścianę, mimo że nie mieli prawa wiedzieć jeszcze o mojej obecności. Coś tam w algorytmach ich postępowania szwankowało. Zresztą, co tu dużo pisać – większość algorytmów występujących w grze jest żywcem przeniesiona z „Ultimy", do tego stopnia, że kiedy usiłowałem trafić w drzwi Silencerem, co chwila przypominał mi się zacinający się na zakrętach Avatar. Niestety, przeniesienie algorytmów (a zapewne i dużej części kodu gry) nie wiązało się z usunięciem starych błędów, rażących coraz bardziej w miarę upływu czasu.

Cóż więcej mogę napisać, żeby nie zepsuć Wam zabawy? Może jeszcze jedna rada – pod koniec gry nie liczcie na możliwość dokonania zakupów w bazie. Kiedy zostanie ona zniszczona, trzeba wykonać jeszcze trzy misje (o ile dobrze liczę), między którymi nie ma najmniejszych nawet przerw, poza krótkimi filmami. Można liczyć wyłącznie na sprzęt, który ma się przy sobie i który uda się znaleźć. Całe szczęście, że trupów na pewno nie będzie brakować!

Borek





Fade

















„Another World" (lub „Out Of This World", jak wolą Amerykanie) to gra już kultowa. Skromna produkcja, mieszcząca się na jadnej dyskietce, zawojowała cały świat. Do dziś pamiętam ból wytrzeszczonych oczu, kiedy oglądałem intro u kumpla na Amidza 500. To naprawdę było nieziemskie.

Eric Chai, autor gry, mimo ogromnego (jak na tamte zamierzchłe czasy oczywiście) sukcesu nie zdecydowal się uczestniczyć w projekcie „Flashback", mającym być kontynuacją wspomnianego przeboju. Chyba dobrze zrobił, bo za sprawą nowago animatora przedsięwzięcia – Paula Cuissot, sequel nabrał zdecydowanie bardziej „platformówkowego" charaktaru, brakowało mu tajemniczej atmosfery i bardziej rozbudowanego wątku przygodowego. Mimo to nadal sprzedawał się dobrze.

Chai w tym czasie zmienił wydawcę na Virgin (pracodawcę także) i drogi obu panów definitywnia się rozeszły. Kto na tym ucierpi pokaże „Heart Of Darkness", mająca się ukazać w okresie świątecznym. Ludzie z Delphine Software nie próżnowali bynajmniej, a owocem ich pracy jest opisywana dzisiaj gra – „Fade To Black" (w skrócie FADE)

O CO BIEGA?

Tym razem już oficjalnie, z namaszczeniem, FADE jest reklamowana jako kolejna część „Flashbacka". W roli głównej występuje znajomek Konrad, ze swoim nieśmiertelnym pistoletem w dłoni. Jak się okazuje, opuścił on planetę Morphów w kapsule, pogrążony na wieki w kriogenicznym śnie. Długo dryfował w niezmierzonych otchłaniach kosmosu, aż wreszcie natknął się na niego obcy statek. I tutaj największa niespodzianka – Konrada ZNOWU przechwycili Morphowie! Taki rozwój akcji zakrawa na historię rodem z kolejnych części „Wing Commandera" (ta jego nie kończąca się wojna z Kilrathi). Jak nietrudno się domyśleć, Morphowie nie pałając gorącymi uczuciami do Konrada postanawiają umiaścić go w ogromnym więzieniu New Alcatraz na jednym z księżyców. Zupełnie nieoczekiwanie nadchodzi kres jego niedoli – ze swojej celi ucieka jeden z więźniów i dowiedziawszy się o istnieniu naszego herosa postanawia z bliżej niewyjaśnionych powodów zabrać go ze sobą na prom, którym obaj opuszczają Alcatraz ścigani przez hordy wrogich TIE Fighter... sorry, myśliwców. Wybawcą okazał się John, nie znany nikomu człowiek (?). W tym momencie poznajemy główną część fabuły.

Podczas błoglego snu Konrada, Morphowia zdobyli układ słoneczny i zapanowali nad rasą ludzką. Zadaniem Twoim, Johna i liderki Ziemskiego Ruchu Oporu będzie wyzwolenie ludzkości z jarzma narzuconego przez nieprzyjaciela. Pestka. Robiło się to już tyle razy...

ZNOWU PLATFORMÓWKA?

Świat FADE jest kompletnie inny od tego znanego z „Flashbacka". Tym razem mamy do czyniania z trzecim wymiarem. Konrad biega głównia po korytarzach baz, więzień, ewentualnie statków kosmicznych. Kamera umieszczona jest tuż za jego głową i wykonuje przedziwne ewolucje w momentach zmiany kierunku poruszania się bohatera. Trzeba jednak przyznać, że całość odbywa się bardzo płynnie i, co najważniejsze, daje doskonałe efekty w postaci pełnej kontroli przestrzeni otaczające postać. Generalnie poruszamy się w dwóch trybach – biegu/chodu i strzelania. Bieg, jak sama nazwa wskazuje służy do przemieszczania się w obrębie levelu. Kiedy w tej fazie napotkamy któregoś z Morphów nalaży nacisnąć ALT, a Konrad przykucnia mierząc przed siebie z pistoletu. W ten sposób wykańcza się większość zawodników przeciwnej drużyny.

Na uwagę zasługuje techniczna strona gry – wszystkie postaci zbudowane są z wieloboków, co czyni je w pełni trójwymiarowymi. Postać Konrada jest dodatkowo cieniowana algorytmem Gourauda przez co nabiera nieco krągłości i wydaje się bardziej ludzka. Poruszanie się bohatera zostało zrealizowane w sposób wręcz perfekcyjny, coś takiego widziałem tylko w „Bioforge". Autorzy chwalą się zastosowaniem nowego systemu z czujnikami podczepieni w miejsca przestarzałego ich zdaniem rotoscopingu wykorzystanego we „Flashbacku". Efekt jest doskonały.

Niestety, engine FADE pod jednym względem zawodzi i to bardzo. Otóż wszystkie ściany łączą się ze sobą pod kątem będącym wialokrotnością 90 stopni. Mówiąc krótko jest po prostu kwadratowo. Bez bicia przyznam, że na mnie wpływa to destrukcyjnie – po prostu dwa razy bardziej czuć „sztuczność" wygenerowanego świata. Całe szczęście, że akcja gry jest na tyle zajmująca, by nawet przez moment nie mieć czasu na rozmyślania o programistycznym kunszcie Francuzów. Warto jeszcze wspomnieć o podłogach i sufitach – wszystkie znajdują się na tym samym poziomie. Smutne. Nie można z kolei zapomnieć o pozytywnych stronach – pojawiły się szyby, przezroczyste promienie laserowe, nawet smugi światła w pozlomie z basenem.

W trakcie rozgrywki, czasem pomiędzy poziomami, a czasem w trakcie (po dokonaniu którejś z kluczowych dla rozwoju akcji czynności) wyświetlane są świetnej jakości renderowane „filmy". Zapychają one kompakt do ostatniego bajtu, ale

to Black



FADE TO BLACK

EA/DELPHINE SOFTWARE '95

IPS

👍	?	𝄞	✎
10	8	9	9

PC 486 DX40, 8 MB RAM, CD-ROM

CENA: 134,20 zł







stanowią absolutnie integralną część gry – nie są to zwykłe przerywniki. To właśnie z nich gracz dowiaduje się, co się tak naprawdę dzieje w grze. Oprócz tego dostarczają jakże potrzebnej motywacji do skończenia kolejnego poziomu...

KILL! KILL!!!

Przeciwników do wykończenia jest dość wielu i na szczęście różnią się wyraźnie między sobą. Na dole drabiny znajdują się zwykłi Morphowie wyposażeni w potwornia wolne karabiny heat-seek. Tych wykańcza się łatwo. Dalej mamy kilka odmian tej klasy różniących się wyglądem i uzbrojeniem (szybkostrzelne karabiny). Przerażający jest Attack Morph (or something), który kiedy dojrzy Konrada biegnie w jego kierunku przy akompaniamencia mrożącej krew w żyłach, szybkiej muzyki. Po zabiciu kilku z nich można przywyknąć, ale kiedy wyskoczył na mnie po raz pierwszy, z wrażenia nie mogłem trafić palcami w klawisze! Bardzo smutna niespodzianka czeka Cię ze strony wybawcy Johna – okazuje się on być Morphem! Co gorsza, jest mutantem-predatorem. Nie imają się go żadne z posiadanych przez Ciebie kul...

A'propos kul – jedyną bronią Konrada jast pistolet. Na szczęście można go załadować różnymi rodzajami amunicji, od Normal Bullets do Advanced Plasma Bullets, które niszczą wszystko w co trafią (oprócz wspomnianego Johna). Różnica między nimi jest podstawowa – Normal masz nieskończenia wiele, a Plasmy tylko trochę, więc podstawowym środkiem zaradczym powinny stać się Exploding Bullets, które mają dwukrotnie większą siłę rażenia niż Normal, a przy okazji też nigdy się nie kończą. Do dyspozycji są również miny, które okazują się bardzo przydatne przy wykańczaniu Morphów stojących za winklem.

Oprócz broni występuje w grze kilka innych urządzeń, z których zdecydowanie najważniejsze są skanery, a w szczególności Field Scanner. Nie zapomnijcie o nim. Podobnie jak we „Flashbacku" można naładować swoją energię w stojących gdzieniagdzie przy drodze automatach-ładowarkach.

Autorzy postanowili urozmaicić rozgrywkę przez umieszczenie w grze wielu zagadek logicznych i chwała im za to. FADE stała się dzięki temu grą z akcentem przygodowym, podobnie jak jej poprzedniczki. Miłą niespodzianką jest też poziom, w którym gracz steruje małym stateczkiem Konrada, latającym w ciasnych korytarzach kosmicznej bazy Morphów.

SYNDROM PENTIUM

Mam nadzieję, że już wszyscy pogodziliście się z faktem konieczności posiadania Pentium w celu doznania niczym nie zakłóconych wrażań podczas grania. Podobnie jest z FADE. W trybach niskiej rozdzielczości (320x240 i 320x200) można od biedy grać nawet na DX-50. Jeżeli jednak skusi was rozdzielczość 640x400, zaopatrzcia się w Pentium 100, bo bez tego ani rusz. Trzaba jednak obiektywnie przyznać, że na sprzęcie typu 486DX2-80 i 8 MB RAM gra chodzi całkiem przyzwoicie, a co najważniejsze, nawet w niskiej rozdzielczości prezentuje się doskonale. W końcu „Flashback" i „Another World" też świetnie wyglądały w VGA.

Niestety to, co zrobiono z instrukcją do gry, woła o pomstę do nieba. W praktyce z podanych klawiszy prawia połowa nie ma żadnej funkcji! Trzeba własnoręcznie przeszukiwać klawiaturę w poszukiwaniu tych właściwych. Psuje to zabawę, ale na szczęście tylko na początku. Ogólnie rzecz biorąc sterowanie Konradem jest dość skomplikowane i przyzwyczajenie się do używania wielu klawiszy zajmuje chwilę czasu. Później z kolei wydaje się być jedynym słusznym rozwiązaniem.

Dla właścicieli GUS-ów dobra wiadomość – Wasza karta jest obsługiwana bez najmniejszych problemów.

Podsumowując – ja, RooS, uznałem FADE za jedną z najciekawszych produkcji tego roku. Jeżeli tylko macie jeszcze czas na napisanie listu do Św. Mikołaja, łapcie za długopisy i bez ociągania skrobcie. Czeka was wiele godzin świetnej zabawy w czasie Świąt, czego życzy Wam

Faded ROOSHKEEN




SU-27
FLANKER
АНАТОЛИ КВОЧУР
Najlepszy rosyjski oblatywacz.
Precyzja modelu i autentyczność
pola walki szokują.
Usiądź za sterami Su-27.
NOWA JAKOŚĆ PRODUKTU
MULTIMEDIALNEGO
FLYING LEGENDS
MINDSCAPE
SSI
DMG
Digital Multimedia Group
00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39 TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



to co najlepsze



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

PC

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
1942 Pacific Air War	MicroProse	386	95,16 zł
Armored Fist	NovaLogic	386	80,52 zł
Batman Returns	Gametek	386	70,76 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big RedAdventure	Core Design	386	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	61,00 zł
Bureau 13	Gametek	386	85,40 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	61,00 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Comanche	NovaLogic	386	91,50 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	67,10 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	67,10 zł
Desert Strike	Gremlin	386, 1 MB	61,00 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
F-14 Fleet Defender	MicroProse	386	73,20 zł
F-15 Strike Eagle III	MicroProse	386, 2 MB	61,00 zł
Fields of Glory	MicroProse	386, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Fight Of Amazon Queen	Renagade	386	75,64 zł
Football Glory	Black Legend	386	51,24 zł
Frontier Elite II	Gametek	386, 2 MB	36,60 zł
Guilty	Psygnosis	386	85,40 zł
Hand of Fate/PL	Virgin	386, 2 MB RAM, 20 HDD	67,10 zł
Hannibal /PL	Core Design	386	47,58 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	79,30 zł
Hired Guns	Psygnosis	386, 1 MB	36,80 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł
IndyCar Racing	Virgin	386	56,12 zł
Innocent	Psygnosis	AT	46,36 zł
Ishar 2	Silmarils	386	39,04 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	85,40 zł
Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386	67,10 zł
Kingmaker	US Gold	AT	61,00 zł
King's Table	Gametek	386	66,00 zł
Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lamborghini	Titus	386	40,26 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	85,40 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	73,20 zł
Litil Divil	Gremlin	386	69,54 zł
Manchester United PLC.	Krisalis	386	36,60 zł
Metal Mutant	Silmarils	386	24,40 zł
Mortal Kombat 2	Acclaim	386	140,30 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	386	85,40 zł
Nomad	Gametek	386	76,27 zł
Pacific Strike	Electronic Arts	386, 15 HDD	67,10 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	54,90 zł
Piotrków 1939	IPS CG	386, 2 MB	56,73 zł
Privateer	Origin	386, 20 HDD	73,20 zł
Quarantine	Gametek	386, 8 MB	69,54 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Robinsosn's Requiem	Silmarils	386	58,56 zł
Sabre Team	Krisalis	386	47,56 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	61,00 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Starblade	Silmarils	386	24,40 zł
Storm Master	Silmarils	386	30,50 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	80,52 zł
Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB	69,54 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	67,00 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	63,56 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
Theme Park	Bullfrog	386, VESA, 18HDD	79,30 zł
UFO: Enemy Unknown	Microprose	386, 2 MB	67,10 zł
Ultima Underworld II	Origin	386, 2 MB,	73,20 zł
Universe	Core Design	386	58,58 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Wing Commander Armada	Origin	386	67,10 zł
Wolfpack	NovaLogic	AT	50,02 zł
Zool	Gremlin	386	36,80 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Amiga (wymagania 1 MB)

Apidya	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,48 zł
ATR	Team 17	64,18 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	68,32 zł
Body Blows+Superfrog+Over.	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	26,67 zł
Cardiaxx	Team 17	23,18 zł
Creatures	Kompart	19,52 zł
Deep Core	ICE	25,62 zł
Drakula	Psygnosis	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Fire Force	ICE	25,62 zł
Furry of the Furries	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,38 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30,50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł
Overdrive	Team 17	26,67 zł
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł
Syndicate	Bullfrog	58,56 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trolls	Flair	26,84 zł
Tornado	Digital Integ.	63,44 zł
Utopia	Gremlin	30,50 zł
Za Żelazną Bramą	Ego	26,84 zł
Zool	Gremlin	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	43,38 zł

Amiga 1200

Fields of Glory	MicroProse	81,00 zł
Guardian	Acid	38,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	85,40 zł
Oscar	Flair	32,94 zł
Overkill	Mindscape	32,94 zł
Roadkill	Acid	38,43 zł
Super Skidmarks	Acid	47,58 zł
Super Stardust	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tornado	Digital Integ.	66,49 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	87,10 zł

KLASYKA

Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F- 19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
Gunship 2000	MicroProse	30,50 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Links - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Road Rash	Electronic Arts	18,30 zł
Shadowlands	Domar	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł
Wing Commander	Orgin	18,30 zł

Kupon znajduje się na stronie 26.

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie (można go zamówić telefonicznie).

Listy

¡Salud! los muchachos y las muchachas. To ja Wasza całkiem nowa odpałowa señorita Clara. Tak się jakoś złożyło, że będę teraz odpisywać na listy (przynajmniej przez jakiś czas), bo Sir Haszak jest przeciążony, przemęczony i przepięty – słowem nie ma siły, by odpowiadać na Wasze listy, choć z pewnością była to dla niego przyjemność. Teraz został jednak skierowany na inny, równie odpowiedzialny odcinek walki ideologicznej o poprawę wizerunku gier i graczy. Liczę, że zachowacie dla mnie choć tyle sympatii, ile mieliście dla Sir Haszaka.

ADRES GIEŁDY

Interesuje mnie gra „Giełda światowa". Owszem świetna gra, opisana w (...) TS. Nie ma nigdzie ceny tej gry oraz miejsca, gdzie można ją dostać.

Andrzej Adamowicz

Grę można kupić w firmie Twin Spark Soft, ul. Cystersów 16, 31-553 Kraków, tel. (012) 11 10 33 w. 540.

APEL DO MAMY

Zaapelujcie do mojej mamy, która uważa, że wszelkie zło to komputer i gry – przecież to nieprawda!

Stachu

Droga mamo Stacha! To wcale nie prawda, że komputery i gry to jedynie zło. Zajmując się grami można się nauczyć logicznego myślenia, a czasem nawet podszkolić język obcy, nabrać obycia w posługiwaniu się komputerem, które może będzie potrzebne w pracy. A zamiast z komputerowymi grami lepiej chyba walczyć z rasizmem, nietolerancją, terroryzmem i innymi rzeczami naprawdę z złymi.

DUCHA WYZIONĄŁ?

Co się stało z Duchem Serchi po zakończeniu trylogii „Piwem i mieczem"?

Termos

Mogłabym napisać, że to samo co Henryk Sienkiewicz – umarł. Dobra odpowiedź, tyle że nie prawdziwa. Duch Serchi tylko dla Was na moment wynurzył się z baśniowego świata RPG, a po daniu Wam odrobiny radości wrócił do niego. Choć może było odwrotnie i to świat stworzony w naszym piśmie był bardziej baśniowy od tego, w którym teraz żyje?

FAŁSZYWKA?

Ostatnio kupiłem sobie osławioną konsolę SNES (tak mnie zapewnił sprzedawca). I nic by się nie stało, gdyby nie moja ciekawość. Otóż wysłałem do pewnej firmy list z prośbą o przysłanie katalogu gier na tę konsolę, I co się stało oprócz wykazu gier I ich cen. Przysłali mi też ofertę kupna SNES, która w tej firmie kosztuje wraz z podatkiem VAT 460,00 nowych złotych. Ja za swoją konsolę zapłaciłem 135,00 nowych złotych. Poradźcie mi, czy nie zostałem nabity w butelkę i czy mój SNES to naprawdę SNES.

Artur Kubisz

Z opisu, który podałeś w dalszej części listu wynika, że zostałeś. Według oględzin Bromby, który już nie jedno Nintendo widział, na każdym egzemplarzu jest wyraźny napis SNES lub Nintendo lub jeden i drugi. Zakupiony sprzęt jest podróbką (jak zauważyłeś tanią) i może nie być w pełni zgodny ze standardem. Jeśli sprzedawca sprzedał Ci konsolę jako SNES-a, masz prawo ją zwrócić w ramach rękojmi za wady – Ty kupowałeś co innego, on Ci sprzedał co innego. Winien Ci wtedy zwrócić pieniądze lub po dopłacie z Twej strony sprzedać prawdziwego SNES-a.

GDZIE MOŻNA KUPIĆ?

Proszę o podanie dystrybutora gry „Street Fighter II", której opis zamieszczono w TOP SECRET 5/1995.

Krzysztof Lipiński

Z tego co nam wiadomo grę sprzedaje IPS Computer Group ul Okrężna 3, tel. (022) 642 27 66, 642 27 68.

GRA W KARTY

Wkrótce dostanę komputer, lecz nie wiem jaką kupić kartę dźwiękową: soundblasterka czy graviska maxa?

Rumun

Nie znam się na sprzęcie, ale redakcyjni eksperci orzekli, że za SoundBlasterem przemawia ustalony standard, przeciw – kiepskie brzmienie nawet AWE 32 z wavetable i cena wyższa niż Gravisa MAX-a. Gravis MAX ma znakomite brzmienie dźwięków z wavetable i dość niska, cenę, ale kłopoty z emulacją SB (np. płyty główne VIA nie pozwalają na prawidłowe działanie programu SBOS), w grach nie obsługujących Gravisa. Niezliczone patche do gier też nie ułatwiają życia. W redakcji przychylają się jednak do Gravisa MAX-a, ale wybór należy do Ciebie.

GRUNT TO MARKA

Jestem zainteresowany kupnem komputera IBM PC i mam kłopot z wybraniem typu. Chodzi mi o IBM PC, na którym będę mógł grać i uczyć się (po prostu do użytku domowego).

Michał

Zacząłeś ostro. Mnie do użytku domowego wystarczy zwykły składak PC. O IBM-ie, Hewlett Packardzie czy Compaqu nie marzę – nie ten przedział cenowy! Ale skoro się upierasz, podpowiem Ci tylko konfigurację – jeśli chcesz się uczyć wystarczy 486 DX2/66, 4 MB RAM, CD-ROM, 850 HDD, SVGA 1 MB PCI, monitor kolor. Jeśli poważnie myślisz o graniu i nie chcesz za miesiąc zmieniać komputera proponuję Ci zmienić procesor na minimum Pentium 75 i 8 MB RAM.

HISTORIE NIEPRAWDOPODOBNE

Ludzie! Dlaczego Kopalny to Kopalny? Co on wszystkim w redakcji ogródki czy d... przekopał?

Jaco

Kopalny jako wybryk natury jest brakującym ogniwem w teorii Darwina w łańcuchu ewolucji między płazińcami a obleńcami. Jest gatunkiem starszym niż najstarsze produkcje na ZX 81. Gdyby nie to, że jeszcze chodzi po ziemi, byłby wdzięcznym obiektem prac archeologów (mamy nadzieję, że prędzej czy później do tego dojdzie). I stąd Kopalny.

MORTAL NA AMIGĘ

Chciałbym sprostować błąd w Waszej odpowiedzi udzielonej w T.S. 43 na pytanie o możliwości kupna w Polsce oryginalnej gry „Mortal Kombat 2" na Amigę. Grę tę sprzedaje firma Mirage za cenę 99 zł. Nie ma tej gry we wcześniejszych katalogach tej firmy, ponieważ jest sprzedawana od około 3 tygodni.

Mr. Cleo

Czujemy się sprostowani.

NIEUMIEJĘTNY STWÓRCA

Próbowałem stworzyć własną drużynę w grze „Sensible Soccer". Znalazłem ją gdzieś pod łóżkiem. Próbowałem już wszystkiego i nic.

Se(k/n)ator

Gdybym chciała Cię rozdrażnić, napisałabym, że powinieneś zajrzeć do instrukcji obsługi. Ponieważ jednak mam litościwe serce (nie dla wszystkich), napiszę wprost – w „Sensible Soccer" nie można stworzyć drużyny, tylko zmodyfikować już istniejące przez zmianę nazwisk zawodników, ich strojów, trenera.

NOMENKLATURA

Wyjaśnijcie (...), co to znaczy TRAINER i SOLUTION.

Mateusz Mikołajewski

Trainer jak sama nazwa wskazuje służy do trenowania. Najlepiej trenuje się wtedy, gdy ma się max gotówki, życia, nabojów, czy czego tam trzeba. I to jest właśnie taki pliczek, który ładuje się przed uruchomieniem gry, powiększający wszystko, co trzeba. Solution natomiast to rozwiązanie gry, pełny opis przejścia przygodówki czy RPG. I to byłoby na tyle gry w słówka.

ORGANIZACJA

Zakładam Pierwszą Międzynarodową Partię Zwolenników Abstynencji im. Sir Haszaka (PMPZASH).

Wiedzmin

Czekamy na statut partii i rejestrację. Biorąc pod uwagę liczbę abstynentów choćby w redakcji, przyszłe wybory na pewno przegramy. Ale przegrać i nie ulec, to zwycięstwo, jak powiedział były prezydent.

PLAMA SIR HASZAKA

Sir Haszak (...) dał plamę w opisie do „Panzer Generala". Otóż wyżej podany twierdzi, że grając w kampanii kończy się zawsze na przedpolach Berlinal Gdy ja grałem (...) rozpoczynając kampanię wrześniową – skończyłem ją na przedpolach New Yorku? Waszyngtonu?

Zwracam się zatem do Sir Haszaka z zapytaniem – co uczyni, aby się wytłumaczyć ze swojego (liczę na to, że jedynego) błędu.

Robert Pijanowski

Jak tłumaczył się Sir Haszak, plamy nie dał (wierzę, bo skąpy), ponieważ wygrał wszystkie bitwy I wojnę przegrał (kwestia wersji gry?), czyli efekt zupełnie inny niż u Ciebie. Dziwne.

POSTULATY

Kończę ten głupi list, czekam na szybką odpowiedź, spodziewajcie się mojego listu za kolejne 43 numery (będę już ojcem), zabijcie

K.Kubeczkę, wyrzućcie Emilusa, wygrajcie wybory (Alex naszym prezydentem!), zmieńcie Naczelnego, a reszta może zostać

Skażony

Ponieważ jest już po wyborach, możemy pozwolić sobie na luksus i nie będziemy składać obietnic, których i tak później nie dotrzymamy. Przyjmujemy do wiadomości słowa samokrytyki, nie udzielamy szybkich odpowiedzi i życzymy wszystkiego najlepszego na drodze do ojcostwa.

PRECZ Z JEST EROTYCZNIE

Ktoś skrytykował rubrykę „Jest erotycznie". Finish him! Zabić tego mother fu...ra (cenzura wewnątrzredakcyjna)!

Mr Bogus

Po pierwsze bardzo nieobyczajnie tak się wyrażać w towarzystwie damy. Po drugie – nie będzie w TOP SECRET żadnego oglądania roznegliżowanych panienek. Ktoś w tym piśmie musi w końcu zadbać o wartości i tym kimś będę ja!

PSX

Co to jest Sony PlayStation?

Andrzej Tyczyński

Sony PlayStation (w skrócie PSX) to nowa (liczy sobie pół roku), świetna konsola wypuszczona przez firmę Sony o znakomitych parametrach technicznych i około dwóch (może trzech) dobrych grach. Wszyscy się tym zachwycają, my może niedługo zrecenzujemy.

PUNKT WIDZENIA

Do czego służy i jak działa karta sieciowa?

Mahony

Z punktu widzenia gracza karta sieciowa służy do odpalania „DOOMA" i grania po sieci. A jak działa? No cóż, mnie by nie przyszło do głowy pytanie dlaczego słowik śpiewa. Wystarczy, że jest przyjemnie. Ale skoro się dopraszasz mam dla Ciebie krótkie wyjaśnienie fachowe: dane są dzielone pakiety i transponowane na sygnał o wysokiej częstotliwości, który może być przekazywany na duże odległości (w zależności od rodzaju sieci LAN – promień działania do 5 kilometrów, MAN – 50 km, WAN – 500 km); (dane do referatu dostarczył Dean – chała mu za to).

REKORD

Jaki jest rekord Kopalnego w abstynencji?

Arlekin

Siedem lat. Zaczął go bić od urodzenia.

SPRZĘTOWA SŁABOŚĆ

Jak pewnie przeczytaliście w ankiecie mam 386 DX bez twardziela i CD. Moglibyście opisywać trochę więcej gier na komputery niższego rzędu.

Victorius

Moglibyśmy, gdyby się tylko ukazywały. W tej chwili ukazują się jeszcze gry, zazwyczaj produkcji polskiej, mające niewielkie wymagania sprzętowe. Nowe gry zachodnie poszły technologicznie znacznie do przodu. A ze sprzedaży starszych gier zachodnich, tanich i niewiele wymagających, dystrybutorzy się wycofują, ponieważ NIKT ICH NIE KUPUJE! Póki będą w sprzedaży z pewnością będziemy o nich pisać. Ale jak długo będą?

TRUDNA IDENTYFIKACJA

Poznajcie przyszłego Naczelnego Waszej redakcji. Na razie jestem trochę za young'owy.

Lord Xeen

Piszesz „poznajcie", ale po czym? W liście nie ma żadnych linii papilarnych włosów, brak jakiegokolwiek charakteru pisma czy choćby dowodu osobistego z imieniem, nazwiskiem (najlepiej własnym), zdjęciem, adresem i podpisem uprawnionej osoby. Jak się pojawisz, nie będziesz już nawet tak młody jak jesteś i skąd będziemy mogli wiedzieć, że to właśnie Ty i trzeba z grzeczną minką wyrecytować tekst: „Dzień dobry, panie Naczelny. Jak zdrówko? A co z moją podwyżką?".

UROKI PIRACTWA

Czy można gdzieś dostać „Prince of Persia 2" w wersji na Amigę 600?

Geisha

Wersji legalnej nie ma. A nielegalnie to można takie rzeczy dostać...

WIARA CZYNI CUDA

Wasza wiara w nieograniczone możliwości peceta i denność rozwiązań konkurencji jest tyleż dziwna, co bezpodstawna (np. Amiga w „bardzo zaawansowanej konfiguracji" jest konkurencyjna w stosunku do stacji Silicon Graphics, również cenowo). (...) Chcę wam uświadomić, że w stajni Amigi następuje zmiana warty – wysłużone pięćsetki oddają pole nowszym konstrukcjom, przede wszystkim A1200. ESCOM obiecuje nowy przełom technologiczny – przed Gwiazdką wejdzie do sprzedaży A1300 z CD-ROM-em i szybkim procesorem MC68030, sercem nowej A4000T jest MC68060 50 MHz, który jest 3-4 razy szybszy od Pentium 90.

Cooler

Nie wątpimy, że w „bardzo zaawansowanej konfiguracji" Amiga jest w stanie przewyższyć kilkadziesiąt spiętych Cray'ów, emulować odkurzacz realizując się w multitaskingu jako młynek do kawy i równocześnie suszarka do włosów. Przede wszystkim należy skończyć z zacietrzewieniem. Commodore nie splajtowało dlatego, że miało najlepszy produkt, którego dziwnym trafem nikt nie chciał kupić, tylko dlatego, że nienajlepszy już produkt (w porównaniu z coraz potężniejszymi pecetami i zalewem konsol) usiłowano nienajlepiej reklamować. Dołożyli swoje też producenci oprogramowania, którzy może nie od razu i nie wszyscy, ale zaczęli odwracać się od Amigi. Z naszych źródeł wynika, że ESCOM, Twoja wielka nadzieja, będzie produkował A1200, dołoży do tego nawet CD, ale NIE BĘDZIE TEGO PROMOWAŁ! Nie muszę chyba pisać, co to oznacza. Promowana będzie A4000, ale jako komputer do multimediów. Nie znam cen, ale czterytysiączka raczej nie będzie tania, choć z pewnością tańsza od stacji Silicon Graphics i w tym sensie konkurencyjna.

WIĘCEJ CD-32

Tak fajnie zapowiadało się z opisami gier na CD-32. Czy nie możecie tego kontynuować? Wielu ludzi posiadających te maszyny czeka na to.

Marcin

Z opisami na CD-32 i Amigę także już wkrótce będzie lepiej niż to wyglądało w ostatnich numerach. Wyspecjalizowana grupa pod wodzą VOYAGERA wzięła się za te maszynki, naznosiła gier i od początku przyszłego roku począwszy powinny zacząć się ukazywać ich opisy.

ZJAWISKO

Widzieliście najnowsze sto zł?

Smerfik Morderca

W redakcji podobno tak. Ja jeszcze nie, bo jestem przed pierwszą wypłatą.

ZWIĄZEK PRZYCZYNOWO-SKUTKOWY

Mam pytanie do Naczelnego: na kogo będzie głosował? Dlaczego moja karta dźwiękowa jest taka tania (SOUND GALAXY NX PRO 16)?

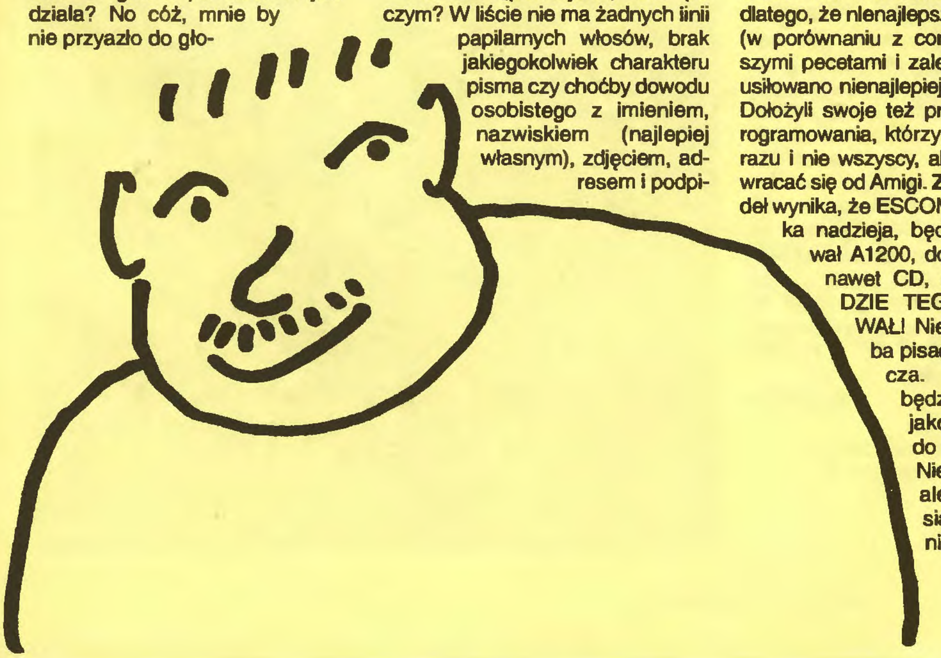
Michigan

Nie wiemy dlaczego Twoja karta jest taka tania, ale z pewnością nie należy o to obwiniać Naczelnego i kandydata, na którego on głosował. Naczelny ma to do siebie, że głosuje zawsze na ugrupowania i osoby, które wybory przegrywają. Te nie mogą mieć więc wpływu na ceny kart dźwiękowych.

¡Hasta luego! Wszystkim Czytelnikom TOP SECRET, w szczególności zaś piszącym listy składam życzenia Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. ¡Feliz Navidad, amigos!

Żegnajcie (oby na krótko)!

Dziękuję tym wszystkim, na których listy miałem szczęście odpisać. Dziękuję wszystkim za słowa pochwał zagrzewających do boju o lepszy TS i za słowa krytyki nie mniej cenne. Wbrew pozorom nie odchodzę z TS. Cały czas będę męczył gry strategiczne w „Jest TAKTYCZNIE!". Przedświąteczny nawał zajęć uniemożliwił mi, przynajmniej czasowo, uczciwe zajęcie się Waszą arcyciekawą korespondencją. Mam nadzieję, że nie potrwa to dłużej niż miesiąc. A na razie przejmijcie ciepło senoritę Clarę (ach, dlaczego jestem żonaty?). Do zrobaczenia wkrótce! I Wesołych Świąt, nie mówiąc o Nowym Roku!



CZYTELNICY NADESŁALI

PROWOKATORZY NIE ŚPIĄ!

Każdy czytelnik przysyłający nam swoją pracę jest obdarowywany przez nas pewnym kredytem zaufania. Dla nas wystarczającą gwarancją było nazwisko autora. No właśnie, było. Dwa miesiące temu zamieściliśmy w naszej rubryce opis gry „Dr Mad". Tekst jest dobry, tylko autorstwo mocno podejrzane.

Nie znamy jeszcze całej historii, ale wiemy, gdzie się ona zaczyna i wiemy, gdzie kończy. Zaczyna się ona na 19 stronie 25 numeru „Secret Service". Dwa miesiące temu nie ukazała się u nas kolejna wspaniała praca czytelnika, a bezczelnie przepisany tekst z innego pisma o grach komputerowych. Jest to największa zbrodnia, jakiej może dopuścić się autor. Zapadł już wyrok – tego pana nie obsługujemy i żeby nie było wątpliwości jest to Marcin Kisłowski zamieszkały przy ulicy Traugutta 3a/3 w miejscowości Dobra.

Radzimy Ci spojrzeć w lusterko, Bazyliszku.

Jednocześnie chciałbym przeprosić prawdziwego autora tego opisu – Hartiego. Może chciałbyś dostać jako rekompensatę roczną prenumeratę TS?

A na siebie mogę tylko nałożyć karę w postaci nakazu czytania konkurencji trzy razy dziennie przed każdym posiłkiem.

Dean

Muhammad Ali Heavyweight Boxing

Przyznam się od razu – nienawidzę boksu. Uważam, że jest to beznadziejny, bezsensowny i nudny sport, aczkolwiek całkiem fajny. Cokolwiek by o boksie nie powiedzieć, do gierki MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING nastawiony byłem dość sceptycznie, ale teraz kłaniam się przed tym cudownym wytworem firmy VIRGIN.

CO MOŻNA?

ALI oferuje nam pojedynczą walkę z dowolnie wybranym przeciwnikiem (SINGLE FIGHT), walkę o mistrzostwo świata (WORLD TITLE TRAIL), bądź wpisanie kodu (CONTINUE GAME). W SINGLE FIGHT należy po prostu skopać przeciwnika. Po wybraniu WORLD TITLE TRAIL ustawiamy liczbę rund oraz to, czy będziemy walić po mordach, czy też walić po mordach oraz załatwiać sprawy finansowe i kierować swoim treningiem (włączona opcja MANAGEMENT TRAINING).

Warto przyjrzeć się tej drugiej opcji.

Zaczynamy z zerowym stanem kasy, mamą siłą, szybkością, itp. Do wyboru mamy trzech cienkich przeciwników. Możemy sprawdzić ich dane (pozycja w tabeli, liczba wygranych walk, szybkość, itp.) oraz ilość pieniędzy, jaką oferują nam za walkę (niezależnie od tego, czy wygramy, czy przegramy). Możemy odmówić lub też przyjąć wyzwanie. Gdy już dostatecznie się obłowimy, możemy walczyć z lepszymi przeciwnikami. Najeżdżamy na „SEL" i sprawdzamy dane fagasów. Jeśli któryś nam odpowiada, proponujemy mu kasę za walkę. Przeciwnik może odmówić (DECLINE) lub walczyć (ACCEPT). Gdy wyb-

Taai Chi Tortoise

Pancerne żółwie z południowych stron Atolu Tortowego otrzymały kolejne zadanie – odnaleźć i zniszczyć Wielkiego Króla Szczurów, który chce zapanować nad światem za pomocą broni nukiearnej konstruowanej w jego fabrykach.

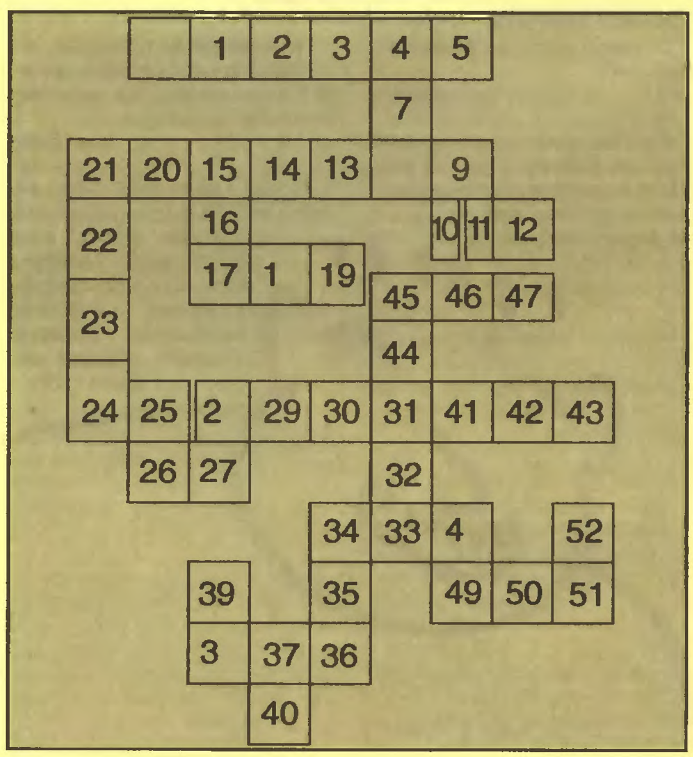
Żółwie wyłoniły najzdolniejszego osobnika, który miał wypełnić tę misję.

Tym sympatycznym żółwiem sterujesz oczywiście Ty. Po drodze napotkasz różne stworzenia próbujące Cię unieszkodliwić, a także wiele skomplikowanych pułapek, które można zniszczyć przez odpowiednie wykorzystanie przedmiotów znalezionych po drodze. Przechodzę do rozwiązania:

Grę zaczynasz w pokoju nr 1. Przejdź do komnaty nr 5 i weź stamtąd „CROSS" i „SCROLL". Z komnaty nr 2 weź „GLASS" i idź do pomieszczenia 6. Tam zamień „SCROLL" na „HOOK" – otworzy się przejście do podziemi w pokoju nr 4. Przejdź do komnaty nr 12 i weź „CORK", a na jego miejscu zostaw „HOOK". Idź do pomieszczenia nr 14 i na miejscu „TAPE" zostaw „GLASS" – ugasisz ogień i będziesz mógł przejść. W komnacie nr 18 na miejscu „EGG TIMER" zostaw „CROSS" – uspokoisz szalejące przedmioty. W pokoju nr 28 zamień „FISH" na „CORK" – zatkasz wieloryba. Przejdź do pomieszczenia nr 36, tam weź „COG", zostaw „FISH". W komnacie nr 39 zamień „EGG TIMER" na „PENNY". W pokoju 42 weź „BALL" i zostaw „PENNY" – przepuści Cię strażnik. Idź do komnaty 43, tam na miejsce „FIRE WORK" zostaw „BALL". W pokoju nr 45 weź „JAJKO", a zostaw „FIREWORK" – zniszczysz smoka. W pomieszczeniu 47 zamień „JAJKO" na „BAZOOKĘ" i przejdź do komnaty 51. Tam, na miejscu „MEDIC BOX" zostaw „COG" – włączysz ruchome schody. Wjedź po nich do pokoju nr 52 i za pomocą bazooki rozpraw się z Wielkim Królem Szczurów.

BAMBER

Producent: L.K. AVALON '92
Komputer: Commodore 64



raliśmy boksera z lepszą od naszej pozycją i wygraliśmy zajmujemy jego miejsce. Potem znowu walczymy z cieniasami i tak w kółko, aż do pokonania bossa.

Po każdej walce możemy się wzmocnić:

1. Small Punch Bag – wzmacnia szybkość (Speed) i dokładność w zadawaniu ciosów (Accuracy).
2. Skipping Rope – wzmacnia dokładność.
3. Heavy Punch Bag – wzmacnia odporność na ciosy oraz siłę.
4. Road Work Training – wzmacnia odporność.
5. Weight Training – wzmacnia siłę.
6. Spororing – tu ustawiasz swoje 4 ciosowe COMBO (seria ciosów – dokładniej później).

JAK WALCZYĆ?

Po prostu trzymaj przód i wal w gębę. Po pewnym czasie przeciwnik będzie w rogu, a wtedy po nim. Należy jednak zmieniać ciosy. Raz sierpowy, raz podbródkowy, raz w żołądek. W przeciwnym wypadku będzie po Tobie.

Ciosy:

A - lewy prosty,
B - prawy prosty.
Przy przeciwniku bardzo blisko:
przód + cios (A lub B) – sierpowy,
dół + cios – w żołądek,
góra + cios – w podbródek (uppercut),
tył i tył+dół – bloki.

Gdy przeciwnik straci już sporo energii pojawi się napis COMBO, wtedy należy wcisnąć A+B, a MUHAMMAD wyprowadzi 4 ciosowe COMBO takie, jakie wcześniej ustawiliśmy (najlepiej: w żołądek, prosty, sierpowy, KO; jak nie ustawisz KO to COMBO nie powali przeciwnika na deski).

OCENA

Przyznaję, że przy MUHAMMEDZIE ubawiłem się równie dobrze, jak przy MK2. Grafika i animacje świetne. Duzi zawodnicy, płynnie zadawane realistycznie ciosy, po prostu czad.

Niestety muzyka nie idzie w parze z grafiką i animacją, dotyczy to też efektów dźwiękowych. Obrażają one możliwości Game Boy'a. Porównując je do tych z JURASSIC PARK, czy też THE SMURFS wypadają po prostu słabo.

Gra się jednak doskonale. Polecam więc MUHAMMEDA każdemu Gameboyowcowi życząc jednocześnie ujrzenia napisu YOU'RE THE GREATEST.

Pan Kramu

Firma: VIRGIN / GREMLIN '93
Konsola: Game Boy

The Train

Dzięki grze „The Train" zostajesz przeniesiony na front II Wojny Światowej, do Francji, gdzie kierujesz pociągiem pancernym. Celem gry jest możliwie najszybsze dostanie się do miasta Riviera. Klawiszami 1 – 4 możesz przełączać się na: karabiny, maszynownię i mapę. Na początku możesz wybrać trasę jaką będziesz jechał: EASY (prostą), INTERMEDIATE (średnio trudną) i EXPERT (trudną). Po dojechaniu do jakiejś stacji i odbiciu jej Niemcom możesz nadać z niej telegraficzną wiadomość. A dokładniej prośbę o pomoc:

TAKE NEXT STATION – w zdobyciu następnej stacji,

TAKE NEXT BRIDGE – w zdobyciu następnego mostu,

NEED REPAIR – w naprawie,

możesz też nie wysyłać wiadomości – „NO MESSAGE".

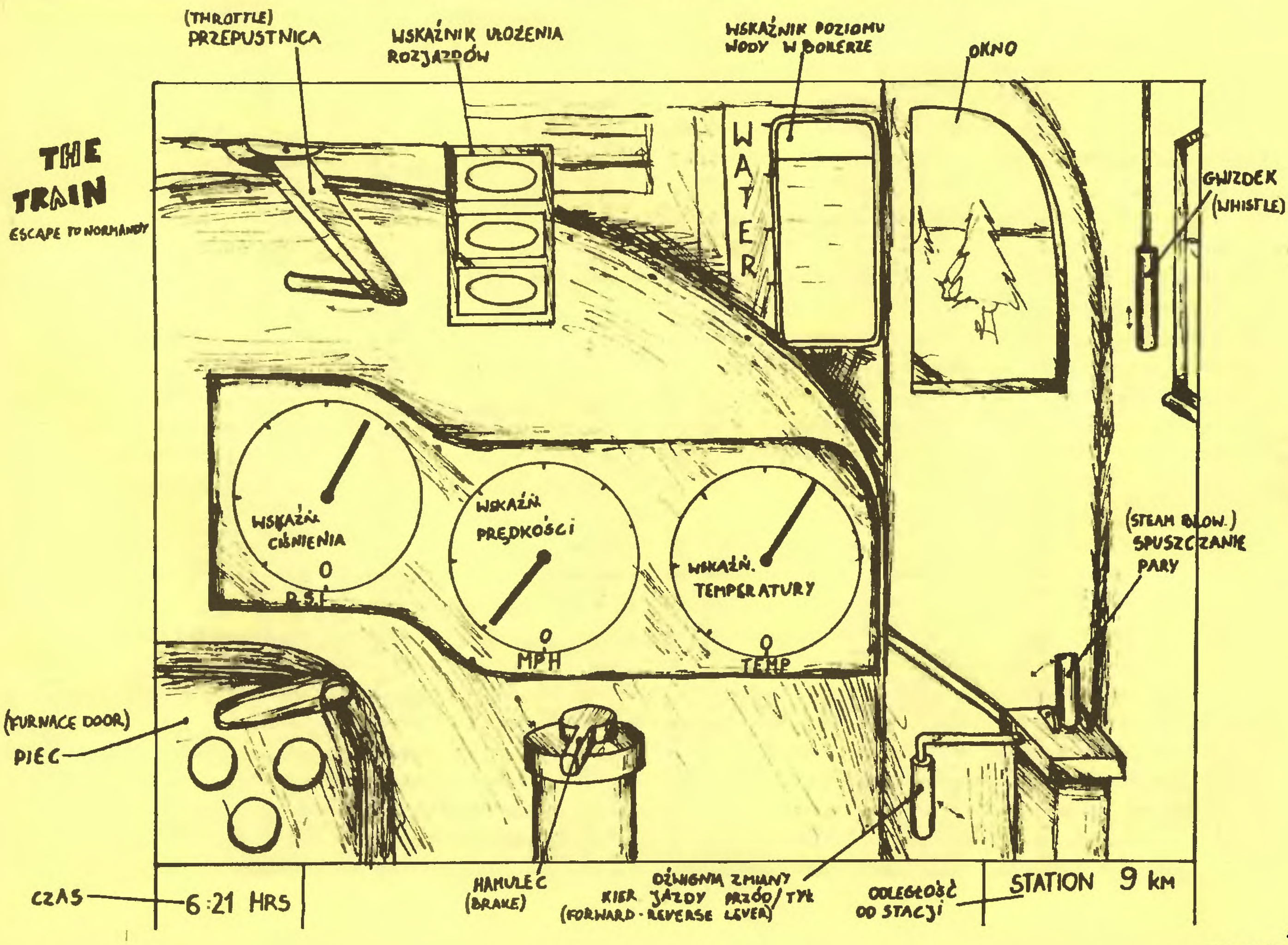
W prawym dolnym rogu w czarnej ramce wyświetlana jest odległość od STATION – stacji, SWITCH - rozjazdu, BRIDGE – mostu. Informacja ta pojawia się, gdy znajdujesz się nie dalej, niż 9 km od danego obiektu. Aby ruszyć pociąg należy najpierw zwolnić hamulec (BRAKE) i pociągnąć do siebie przepustnicę (THROTTLE). W razie spadku temperatury trzeba dorzucić węgla. Gdy ciśnienie jest za wysokie spuść trochę pary, a gdy za niskie przymknij przepustnicę.

Po urządzeniach w maszynowni poruszasz się za pomocą kursora (czerwony trójkąt). Dźwignie najeżdżając na nie kursorem, uruchamiasz przyciskając fire w joysticku i pchając go w górę lub dół. To samo dotyczy używania gwizdka i otwierania pieca (dorzucenie węgla – joystick w prawo).

Zachęcam każdego gracza do zagrania w „The Train" gdyż jest ciekawa, wciągająca i ma dobrą grafikę, o co nie jest łatwo na obecnym rynku programowym na C-64.

Marcin Wielgan

Firma: Acollade 1987
Komputer: Commodore 64



Spis treści 1995

N - NOWOŚĆ
O - OPIS
S - SOLUTION
C - CZYTELNICY NADESŁALI
R - PRZEŻYJMY TO JESZCZE RAZ

KONSOLE

G - Game Boy
J - Jaguar
N - SNES
P - Pegasus
S - Sega Mega Drive

TESTY

INNE

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:

HITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

SHITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 12/95

IMIE I NAZWISKO:..

ADRES:..

....

KOD:.......... MIASTO:..

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazanie się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

Jest taktycznie

Kosmos



Oj nie mam ja szczęścia do strategii ekonomicznych. Kiedy „Kosmos" pojawił się w redakcji, wyrywaliśmy go sobie z Haszakiem z rąk, obaj sparci ciekawością, co też jest w środku. Wygrałem (z racji starszeństwa), ale już po kilkudziesięciu minutach zacząłem żałować tego zwycięstwa. Opiszmy jednak wszystko po kolei.

„Kosmos" to gra zbliżona trochę do „Outposta", a przynajmniej chwilami widać, że ktoś chciał napisać program w jakimś stopniu do „Outposta" zbliżony i podobny. Mamy planetę, z której zaczynamy, mamy trochę gotówki na początek, wznosimy odpowiednie budynki, zatrudniamy naukowców, budujemy rakiety i satelity, wybieramy się w kosmos na podbój następnych planet, wydobywamy surowce, projektujemy coraz to lepsze statki, aż w końcu uda nam się wyprodukować gwiazdolot, który odleci w siną dal. Pomysł nie nowy, ale w dobrym wykonaniu ciągle może być wciągający. Właśnie – w dobrym wykonaniu...

To co uderza na samym początku, to dziwne skrzywienie gry, potrzebującej do swojego działania konkretnego obszaru pamięci (bodajże B0000-B8000 czy coś koło tego). Pierwszy raz mi się zdarzyło, żeby gra chodząca w trybie rzeczywistym odmówiła współpracy z dobrze skonfigurowanym QEMM-em. Drugie uderzenie przyszło razem z intrem. Na szczęście głośniki można odłączyć od komputera jednym pociągnięciem kabla, uratowało mnie to przed konwulsjami, bo muzyka jest żałosna. O przewijającym się w czasie intra tekście, w którym co drugi kawałek zaczyna się od I („I zeszli z drzew, I odkryli ogień, I postanowili polecieć w kosmos") mógłbym nie wspominać, ale co tam.

Dalej nie jest lepiej. Pół godziny zajęło mi zgadywanie, co trzeba zrobić, żeby zacząć rozgrywkę – otóż trzeba wybudować laboratorium dla naukowców i natychmiast kazać im pracować nad projektem magazynu. Jak projekt będzie gotowy, będzie można postawić magazyn i dopiero wtedy da się kupić potrzebne do remontów surowce. Przedtem nie ma o czym marzyć. Potem – potem będzie gra nudna jak flaki z olejem, w dodatku pełna irytujących nieścisłości. Statki załogowe latają dalej niż automatyczne sondy zwiadowcze, a oba te typy statków są dużo zawodniejsze od transportowców.



To, że niektóre oferty na wysłanie w kosmos satelitów są znacznie poniżej kosztów produkcji byłoby może i ciekawą pułapką, gdyby nie dotyczyło większości ofert. W dodatku jest to nasze główne źródło dochodów – ale na planecie można postawić tylko jeden kosmodrom realizujący zamówienia. W efekcie żeby móc wysłać swoją pierwszą sondę w daleki kosmos, trzeba przez kilkadziesiąt tur (czyli ze dwie godziny) wykonywać ciągle te same czynności – koniec tury, sprawdzić zamówienia, sprawdzić czy naukowcy mają co robić, ewentualnie zacząć produkcję satelity, kupić materiały, koniec tury, sprawdzić zamówienia, sprawdzić czy naukowcy mają co robić. To jest po prostu nudne!

Dodatkowym utrudnieniem gry jest cały zestaw zagadek logicznych podobnych do tej z początku – w jakiej kolejności konstruować kolejne elementy bazy na odległej planecie, jak wysyłać statki kosmiczne z dodatkowym zaopatrzeniem – okazuje się bowiem, że ścieżka po której należy się poruszać jest niezwykle wąska. Po założeniu bazy i skonstruowaniu lotniska natychmiast zaczyna nam brakować ludzi do jego obsługi lub tlenu czy żywności, po lądowaniu transportowca nie może on wystartować z powrotem, bo brak mu paliwa, którego produkcja zajmie – bagatela – kilkadziesiąt rund. W czasie każdej z tych rund należy się spodziewać awarii lub katastrofy, w której zginie część kolonistów. W efekcie nie będzie komu obsługiwać lotniska i nie da się wysłać następnego transportu nawet, jeśli zdecydujemy się na demontaż stojącego na planecie kosmolotu...

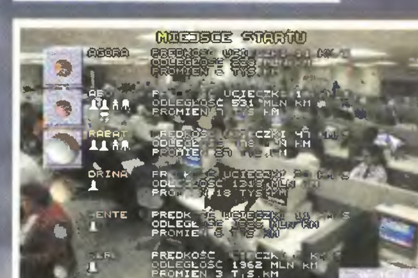
Takich historii jest mnóstwo. Powodują one, że po kilku podejściach traci się ochotę na dalszą grę – bo nie sprawia ona żadnej przyjemności. Mimo kilkunastu podejść nie udało mi się ani razu doprowadzić do sytuacji, w której miałbym wystarczający zapas gotówki na przetrzymanie dwóch, trzech kolejnych nieudanych startów – a zdarzają się one z definicji raz na pięć do dziesięciu razy. Rekordowa sytuacja dotyczyła CZTERECH kolejnych zniszczonych w czasie startów statków załogowych. Przyznaję bez bicia, że było to podczas korzystania z GamesWizarda, bez którego nie byłbym w stanie w czasie krótszym niż kilka tygodni założyć choćby jednej bazy na sąsiednich planetach.

Podsumowując – miał być kosmos, ale wyszło kosmiczne nieporozumienie. Grze zabrakło kilkudziesięciu godzin szlifowania szczegółów, po którym mogłaby być warta wysiłku ze strony gracza. Jak na razie – nie jest.

Borek

Producent: L.K. Avalon '95
Rok wydania: 1995
Komputery: PC
Cena: 36,30 zł





Jest taktycznie

Mam przykrą wiadomość. Znów wybuchła II wojna światowa. I znów nie mogą jej wygrać państwa osi. Nawet jeśli rozgrywa się tylko na komputerze.

Firma SSI, będąca ostatnio częścią Mindsape'u wypuściła nową (choć może nie do końca) grę strategiczną. Pomysł jest prosty – jako dowódca ugrupowania bojowego musisz przeżyć wojnę, a jeżeli jesteś aliantem, to jeszcze ją wygrać.



Wciągający standard

Mamy więc niewielki oddział składający się z do 9 pododdziałów, z którymi ruszamy w bój. Możemy sobie na początku wybrać czy podbijać Azję z Australią i Oceanią czy skupić się na Europie i Afryce Północnej. Kiedy ruszamy, to już zależy od nas (możliwy praktycznie każdy moment wojny). Podobnie jak i skład naszego zespołu. Wybór jest spory: czołgi w kilku, a pod koniec wojny kilkunastu sortach, wsparcie artyleryjskie, do którego zaliczono też lotnictwo, piechota i jednostki różne (zwiad motocyklowy, ciężarówki, kawaleria). W miarę upływu czasu do służby wprowadzane są coraz nowsze rodzaje broni, które możemy nabywać za punkty zdobyte na polu chwały.

Po pewnym czasie wyłania się grupa jednostek należąca do naszego oddziału i jednostek wspierających nas tylko w jednej bitwie. Te pierwsze nabierają doświadczenia, te drugie najczęściej są słabsze, gorzej walczą i dostają gorszą robotę (bo po co narażać swoich ludzi).

Same bitwy wyglądają standardowo – po dobraniu oddziałów i odczytaniu misji musimy rozlokować oddziały w wyznaczonej strefie. Teraz należy szybkim ruchem rozpoznać pozycje przeciwnika (przydaje się lotnictwo), zaatakować, zmusić do odwrotu, zdobyć wskazane cele, przeprowadzić skuteczny pościg niszcząc wszystko, co nie zdążyło wycofać się za mapę i... przejść do następnej bitwy (chyba, że bawimy się w pojedynczy scenariusz).

Misji jest pięć typów i dwie mutacje. Możemy się bronić (przeciwnik atakuje), opóźniać marsz przeciwnika, stoczyć bitwę spotkaniową, posuwać się naprzód i wreszcie atakować. Jeśli znajdujemy się w natarciu, wróg może spróbować kontrataku i wtedy zamiast zdecydowanie nacierać trzeba najpierw wystrzelać wszystko, co pełznie ku nam, a natrzeć później. Zdarza się, że po wygranej bitwie mamy szansę kontynuować uderzenie. Napotykamy jednak wtedy nie umykające i kryjące się panicznie po krzakach oddziały wroga, ale zmasowaną i przygotowaną obronę wroga. Trochę szkoda.

Mapy są dość zróżnicowane, w skali mniejszej niż w „Panzer General" (nie da się zobaczyć zarysów kraju, gdzie toczy się walka, a tym samym wierności odtworzenia lokacji), choć nie zawierają oszałamiającej liczby szczegółów. Wzgórza, rzeki i rzeczki, wybrzeże morskie, zabudowania, pola uprawne i drzewa – to wszystko, co może nam się przydarzyć. Wystarczą one jednak, by z powodzeniem stworzyć pole gry obfitujące w możliwości zaskakujących akcji. Wyłaniające się niemal znikąd oddziały przeciwnika, skradanie się w cieniu zboczy górskich, ostrzał artyleryjski z ukrytych pozycji potrafią skutecznie pobudzić pracę serca do zawału włącznie. A nie należy zapominać o możliwościach wznoszenia fortyfikacji polowych (okopy dla piechoty i czołgów, zapory przeciwczołgowe, bunkry), czy budowaniu pól minowych, ograniczeniu widoczności wprowadzanym przez palące się rozbite pojazdy i zasłony dymne stawiane przez baterie artylerii. Nudzić się zatem niepodobna, choć przecież to prawie nic nowego.

Kilka drobnych rad

1. Jeśli mamy artylerię piechoty, podczas ataku koniecznie trzeba kupić ciężarówki do jej transportu. Inaczej baterie będą wykorzystane jedynie w początkowej fazie ataku, a później staną się łatwym celem dla nieprzyjacielskiego lotnictwa.

2. Podczas obrony, zwłaszcza w pierwszych latach wojny, miej artylerię plot rozmieszczoną przy skupiskach własnych jednostek. W późniejszych latach naloty są częstsze i bierze w nich udział większa liczba samolotów, ale wtedy prawie każdy pojazd opancerzony ma działko plot.

3. Wroga szukaj na wzgórzach znajdujących się najbliżej celu lub na drodze do niego. Wróg zawsze je obsadza, więc prewencyjny ostrzał artylerii lub mały nalot zaraz po rozstawieniu swych wojsk na pewno pomogą.

4. Nie mając amunicji w czołgu nie posuwaj się po terenie nie zbadanym. Wtedy atak przypadkowo napotkanego oddziału piechoty może się skończyć utratą wozu.

5. Atakując zawsze bierz pod uwagę możliwość postawienia przez przeciwnika pola minowego. Dlatego bezpieczniej puszczać przodem transportery opancerzone. Owszem, zdarzy się, że miną one minę, na którą potem trafi czołg. Jednak wysyłając przodem jednostki szybkie mamy większą możliwość wykrycia pola minowego i, co równie ważne, zlokalizowania punktów ogniowych wroga.



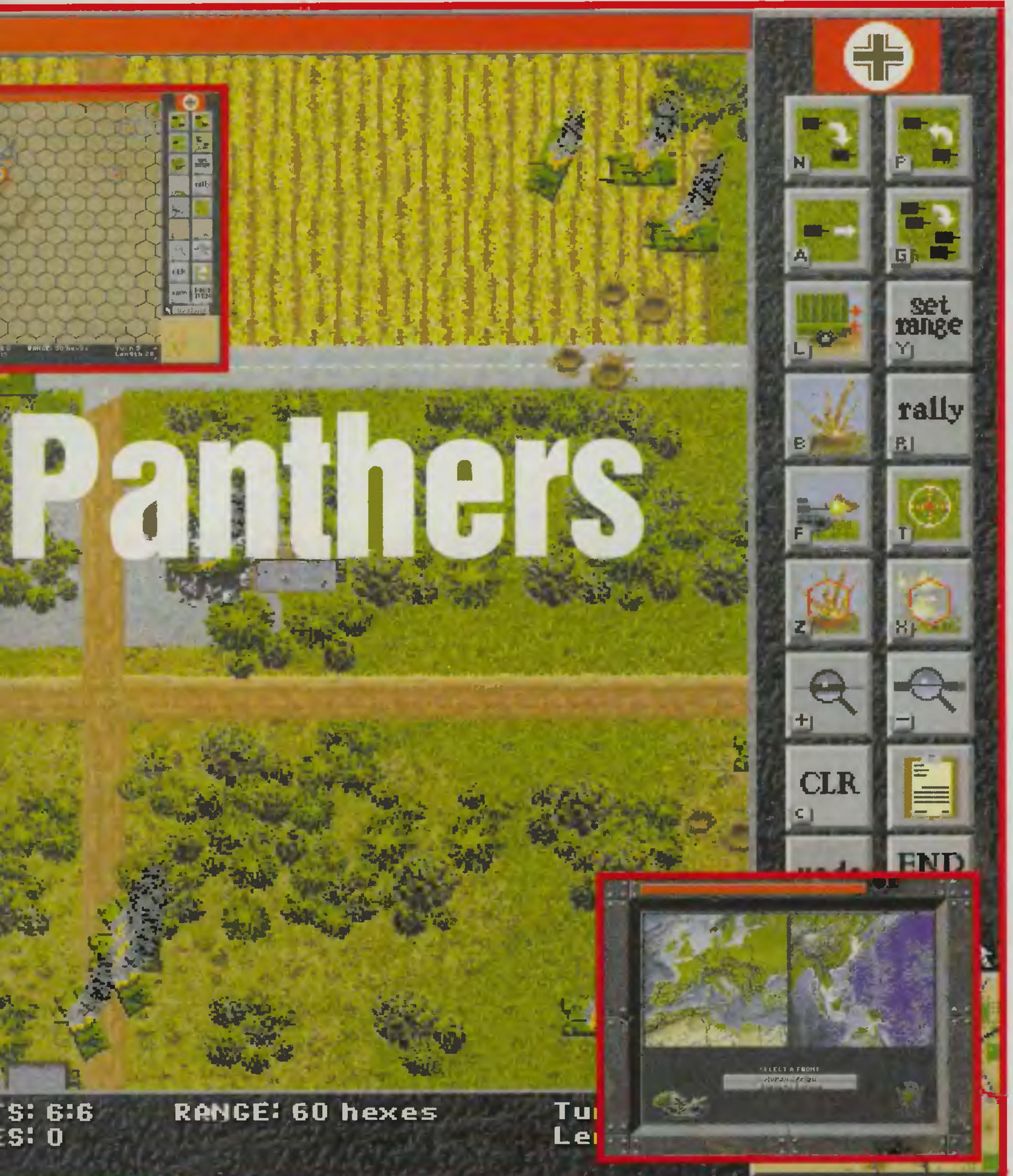
Dlaczego warto zagrać

Mimo tak sformułowanego tytułu zacznę od wad. Pierwszą, której się dopatrzyłem, to brak szansy na zmianę biegu historii. Nie żebym chciał zwycięstwa Niemiec lub Japonii, ale od tego jest komputer, aby kwestia ostatecznego zwycięstwa była otwarta!

Drugim poważnym uchybieniem jest bardzo, ale to bardzo słabo rozwinięty wątek lotniczy. Samoloty mogą tylko bombardować lub ostrzeliwać z działek raz albo dwa w trakcie bitwy tak jakby nie było lotnisk na zapleczy frontu, albo jakby bitwa trwała pięć minut, a nie dwadzieścia parę tur, co się przekłada na parę dni. Nie ma walk w powietrzu. W ogóle ta część gry zrobiona została pod hasłem „coś trzeba z tym lotnictwem zrobić". Niestety, to coś jest ciężko strawne.

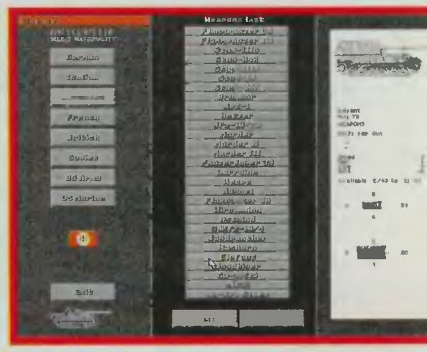
Brakuje także informacji o nowym sprzęcie. Samemu grzebać i wyszukiwać co się pojawiło, a co już nie jest na wyposażeniu armii tylko na początku wydaje się ekscytujące. Po dwóch czy trzech scenariuszach staje się to zwyczajną stratą czasu.

Sama gra jednak stratą czasu nie jest (gdyby nie to, że każda nią jest). Stopniowanie napięcia poprzez wprowadzanie coraz to nowego uzbrojenia, ocena każdej bitwy na podstawie strat zadanych nieprzyjacielowi i zdobytych celów, awanse dowódców pododdziałów











(ale gdzie awanse dowódców czołgów?), czy budowa umocnień polowych i pól minowych – tego w takim zestawieniu nie było w żadnej grze. Do tego możliwość wybrania jednej z 10 kampanii (w tym ogranych już: lądowania w Normandii, operacji Market-Garden czy walkach w Ardenach; ale także III wojny światowej między USA i ZSRR w maju 1945) rozgrywających się na 4 kontynentach czy jednej z kilkudziesięciu gotowych bitew. Jeśli nam się to znudzi, a przed spędzeniem z grą kilkuset godzin z grą wydaje się to niemożliwe, zawsze możemy skorzystać z edytora scenariuszy i zaprojektować bitwę od podstaw lub wprowadzić tylko podstawowe dane, a komputer sam wygeneruje gotowy scenariusz.

Świetnym pomysłem jest wprowadzenie opcji oddania części swych sił pod nadzór komputera. Możemy zatem wybrać sobie nawet jeden pododdział i nim tylko sterować podczas bitwy. Pozostałym wskazujemy tylko kolejne punkty, które mają osiągnąć, a komputer porusza się nimi sam. W fazie ognia oczywiście możemy im wskazywać cele do ostrzału, ale z tego chyba nikt nie zechce rezygnować. Ja, mimo tak wygodnej opcji, nader rzadko z niej korzystałem. Wolałem mieć wszystko pod kontrolą.

Kolejną ciekawostką jest kampania w Azji. Dotąd jeśli ktoś zrobił grę o bitwie na Pacyfiku, sprowadzała się ona zazwyczaj do działań powietrzno-morskich. Tutaj ze względu na konstrukcję gry mamy przed sobą tylko bitwy rozgrywające się na lądzie. Już samo ich przypomnienie zasługuje na wyróżnienie.

„Steel Panthers" w wielu szczegółach przypominają „Panzer Generala". Podobna jest idea, a częściowo także sposób realizacji (np. całkiem zresztą niezłe filmy pojawiające się między kolejnymi bitwami kampanii). Czasami miałem wrażenie, że SSI jeszcze raz chciało sprzedać ten sam pomysł w innym opakowaniu. Z pewnością gra ma mniej ugładzoną grafikę, w mniejszym stopniu można przekroczyć granice historii, ale ciągle czuje się, że w zasadzie poza punktami potrzebnymi na naprawę i zakup sprzętu rozstrzygnięcie jednej bitwy nie ma związku z drugą. Nadal można wygrać i zostać pokonanym.

Nawet jednak grając Niemcami czy Japończykami i mając tę świadomość, spędzenie czasu ze stalowymi panterami wydaje się dobrym pomysłem. Szczególnie na długie zimowe wieczory.

Sir Haszak

Producent: Mindsape/SSI
Rok wydania: 1995
Dystrybutor:
Digital Multimedia Group
Komputery, na których chadza: PC 486, CD-ROM, 8 MB RAM

Jest faktycznie

Suae quisque fortunae faber
(Każdy jest kowalem własnego losu)
Caesar

Zostać cezarem w Rzymie w roku 300 p.n.e. było bardzo trudnym zadaniem. Właściwie niemożliwym, gdyż Rzym był wtedy republiką. Cezar, który ustanowił urząd i od niego ten wziął swą nazwę, miał jeszcze 199 lat do wylądowania w niemowięcych betach. Niemniej Ty, długowieczny jasnowidz, starasz się zostać cezarem. Dlaczego długowieczny jasnowidz? Bo gromadząc zasługi ubiegasz się o urząd, który zostanie wprowadzony za 270 lat i, co równie śmieszne, masz wszelkie szanse, by dożyć jego objęcia. Nim jednak sięgniesz po zaszczyty musisz nieco popracować.

Gra ma dwa równoległe poziomy: gospodarczy i militarny. Autorzy uprościli nieco podział administracyjny przyszłego Imperium dzieląc Europę i część Azji na krainy, które w grze uważa się za prowincje (np. Macedonia, Tracja w rzeczywistości były podzielone na prowincje). Wystarczy wybrać jedną z prowincji, by jako prosty obywatel spróbować nią zarządzać.

Nie ma tu czegoś takiego jak najazd i podbój. Po prostu wchodzimy

CAESAR II

na obszar, gdzie istnieją już jakieś niewielkie osady rzymskie i miejsca zdatne do założenia farm, kamieniołomów czy kopalni.

W mieście

Największe upodobanie twórcy gry znaleźli w rozwijaniu części miejskiej. Miasto, stolicę prowincji, w której przyszło na osiąść, zaczynamy budować od zera. Stawiamy zbiorniki wodne, ciągniemy akwedukty, wskazujemy miejsca pod zabudowę mieszkaniową. Teraz przychodzi czas na dobudowanie infrastruktury – zadbanie o wykształcenie mieszkańców, ich zdrowie, higienę, bezpieczeństwo, zatrudnienie, dostęp do towarów, kulturę i rozrywkę. Mamy więc sporo zadań często trudnych do pogodzenia. Naszym celem jest zapewnienie obywatelom dostatku (wysokie ceny ziemi), stałych przychodów miastu (podatki od ludności i przemysłu), zapewnienie odpowiedniego poziomu kultury, bezpieczeństwa i, co wykracza poza obręb murów miejskich, zagospodarowanie prowincji.

Na początku dostajemy niewielkie środki na budowę. Resztę musimy ściągnąć z podatków. Jest to tym bardziej potrzebne, że sami również musimy płacić podatek na rzecz Imperium. Najprościej byłoby więc podnieść maksymalnie podatki, nie zważać na ciężką dolę mieszkańców za to terminowo wywiązywać się z obowiązków wobec Rzymu. Lud ma jednak argument przeciw takiemu postępowaniu – bunt. Polega on ni mniej ni więcej tylko na niszczeniu wszystkiego, co buntownicy spotkają na drodze. Nawet przy gęstym obsianiu terenu miasta koszarami wojska, służącego do ścinania nadto rozgrzanych głów, straty mogą być znaczne. A zburzenie domów to zmniejszenie liczby ludności, a to z kolei obniża wpływy z podatków. Z podatkami więc ostrożnie. Początkowe pięć procent to wartość niezła pod warunkiem dość szybkiego postawienia koszar.

Bogactwo miasta zazwyczaj mierzy się ceną ziemi. „Caesar II" nagradza dobrze gospodarzących namiestników, pozwalając oglądać wspaniałe budowle. Większość budowli komunalnych w miarę rozwoju sąsiadujących z nimi dzielnic mieszkaniowych (i wzrostem cen ziemi) osiąga coraz wyższy stopień rozwoju i wygląda coraz bardziej zdobnie (np. fora, rynki, studnie, łaźnie). Same budynki mieszkalne mają kilkadziesiąt poziomów rozwoju od nędznych chatek przez domusy, wille po okazałe pałace.

Rozwój miasta wymaga jednak nie tylko wydatków na budowę, ale ciągłego łożenia na utrzymanie. Sieć wodnokanalizacyjna, chronienie domostw przed pożarem, utrzymanie dróg i murów miejskich – to wszystko wymaga ludzi, których opłacasz ze szkatuły prowincji.

Na szczęście opłacasz także sam siebie. Jeśli Fortuna sprzyja, a miasto przynosi dochody, możesz uciułać całkiem pokaźny kapitalik i odłożyć na ciężkie czasy. A czego jak czego, ale tego, że przyjdą, możesz być pewien. W trudnych chwilach zawsze będzie można posłać dowód przyjaźni cezarowi lub dołożyć z kasy prywatnej do miejskiej, co wydaje się o tyle proste, że wymaga przełożenia pieniędzy z kieszeni lewej do prawej (lub odwrotnie, w zależności od tego jak kto sobie zorganizował finanse).

Na prowincji

Prowincja stanowi drugi poziom gry. Jej zagospodarowanie i rozwój wpływa na dostatek w stolicy prowincji. Mamy tu więc możność pozyskiwania kilkunastu surowców w kopalniach i kamieniołomach, a na farmach (stare, łacińskie słowo) uprawy roli i hodowli zwierząt. Część surowców miasto może otrzymać z zagranicy. Przywożą je handlarze zostawiając je w portach lub w faktoriach handlowych budowanych przez nas pracowicie w pobliżu miast granicznych. Wszelkie obiekty gospodarcze można obudować magazynami, gdzie gromadzone są pozyskane dobra. Jest to o tyle ważne, że cezar czasem życzy sobie sześć sztuk kamienia (taka miara) na potrzeby Imperium. Jak mu nie dasz to szybko musisz zacząć wysyłać dowody sympatii, przy czym wartość tych dowodów powinna rosnąć. Prędzej czy później wykańcza to Twoją kasę i kończysz swą karierę jako namiestnik i kandydat na cezara. Lepiej więc budować magazyny i pozyskiwać wszystkie dostępne na danym terenie surowce.

Kohorta naprzód!

Od czasu do czasu musimy stoczyć jakąś bitwę. Dzieje się tak, gdy pacyfikujemy osadę tubylców, tubylcy chcą spacyfikować nas lub najeźdźcy z zewnątrz mają zamiar spacyfikować i nas, i tubylców (ale nas, niestety, w pierwszej kolejności).

Nie pozostaje nam nic innego jak wyprowadzić kohortę z obozu (o ile sobie taką kohortę wyhodowaliśmy; na to też trzeba pieniędzy) i gonimy przeciwnika po prowincji. Gonienie można sobie ułatwić budując mur obronny. Barbarzyńcy tracą wtedy trochę czasu na zabawę w burzenie muru, a my możemy wtedy nadejść i napaść.

Napadając mamy do wyboru: zdać się na werdykt komputera (nie polecam, gdy przeciwnik przeważa liczebnie) lub wziąć sprawy w swoje ręce. Jeżeli wzięliśmy, przechodzimy do wnikliwego przyjrzenia się przeciwnikowi (możemy to uczynić z każdej strony obracając zręcznie pole bitwy). Ustawiamy teraz oddziały własne i zmieniając chorągiewkę z czerwonej na zieloną dajemy znak wojskom swoim i obcym, że bitwę rozpocząć wypada.

Podczas bitwy ważna jest nie tylko liczebność wojska, ale i serce do walki (morale). Gdy go nie stanie, zdemoralizowane oddziały pierzchają z pola ponosząc klęskę. A zwycięzcy mogą się zastanowić, co począć z tak dobrze rozpoczętym dniem.







1 Caesar II

Co powiedziałby Cezar, gdyby chciał zostać cezarem w „Caesarze II"?

1. Podatki należy utrzymywać na maksymalnie niskim poziomie (takim, który zapewni rozwój miasta), by zaszaleć, gdy wszystkie inne warunki promocji do następnej prowincji będą spełnione.

2. Szpitale i biblioteki buduj na peryferiach miasta, ponieważ zasięg ich działania rozciąga się na całe miasto bez względu na to, gdzie stoją.

3. Staraj się jak najszybciej wykończyć plemiona żyjące w zajętej przez Ciebie prowincji. Najlepiej postawić przy ich wioskach obozy wojskowe.

Kciuk w górę

„Caesar II" z pewnością jest bardzo dobrą, wciągającą grą, która dzięki zróżnicowanemu poziomowi może zadowolić początkującego stratega jak i starego wyjadacza. Sprawia to możliwość regulacji tempa upływu czasu (można czas całkowicie zatrzymać, cóż za władza!) i rozległy wbudowany w grę help, zawierający prócz podstawowych informacji także tipsy, dzięki czemu nie trzeba się zastanawiać co robić, ale jak robić. Również poziom trudności, powoli rosnący w trakcie samej gry, pozwala stopniowo przyzwyczaić się do coraz większych wymagań mieszkańców. A jednocześnie przekazuje bardzo starą, ale nadal aktualną prawdę – to władza ma służyć ludowi, a nie odwrotnie. Nawet w Rzymie cezarów.

Pochwały należą się także za stopniowanie zagrożeń. Miejskie (bunt), prowincjonalne (powstanie) i zewnętrzne (najazd) pojawiając się kolejno zmuszają gracza do podejmowania nowych wyzwań i zmiany priorytetów rozwoju prowincji. Ciekawe jest również pokazanie zależności stolica prowincji-prowincja.

Do zalet należy także dodać bardzo dobre, moim zdaniem, opracowanie graficzne. Niektórzy, mniej obeznani uważali budowle za zdjęcia, a nie obiekty rysowane. W trakcie gry pojawiają się liczne filmiki sygnalizujące różne zdarzenia: przyjazd posłańca, bunt, najazd, obrabowanie świątyni itp. – są całkiem niezłe. Znacznie gorsze wrażenie robią filmiki pełnoekranowe.

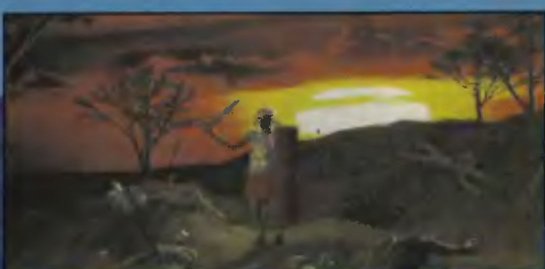
Zawiodła mnie nieco instrukcja, gdyż zawiara wiele istotnych informacji, ale nie ma nawet śladu wprowadzenia klimatu epoki w postaci rysu historycznego. Zresztą cała gra sprawia wrażenie luźno związanej z historią. Świadczą o tym uproszczenia przy podziale prowincji, start do objęcia stanowiska cezara dużo za wcześnie, zupełne pominięcie niewolnictwa, które przecież kwitło (za utrzymanie dróg, wodociągów itp. trzeba ludziom płacić).

Są też błędy techniczno-merytoryczne. Podczas bitwy ikony Rzymian i barbarzyńców informujące o liczebności wojsk (lewy dolny róg) są zamienione miejscami, przed wybudowaniem zakładów produkcyjnych w mieście zatrudnienie wynosi 100%, a po wybudowaniu spada (?!) i wreszcie niekonsekwencja przy utrzymaniu murów – miejskie wymagają ludzi do nadzoru, mury prowincjonalnie – nie. Nie najlepiej są też rozwiązane bitwy, choć moduł bitewny wbudowany w „Caesara II" zdecydowanie przewyższa programik „Cohort II" pełniący tę funkcję w części pierwszej.

„Caesar II" wygląda na kończonego w pośpiechu i nieco niestarannie wykonanego (nie piszę o grafice), niemniej jednak wspaniale się w niego gra. Spokojnie mogę polecić pod choinkę.

Sir Haszak

Producent: Sierra/Impressions
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: IPS
Komputery: 486 SX, 8 MB RAM, CD-ROM, SVGA













Jest taktycznie

ASCEND

Od czasów świetności i popularności „Master of Orion” minęło już trochę czasu i wszyscy chyba zdążyliśmy zatęsknić za walką o panowanie w galaktyce. „Ascendancy” pozwoli nam zostać jej władcą, co wiąże się z jednoczesnym zapewnieniem supremacji własnej rasie.

Kim gramy

Ras jest kilka (dokładnie zależy to od scenariusza – w najobszerniejszym gramy przeciwko sześciu), jednak żeby było śmiesznie brakuje wśród nich ludzi. Intro sugeruje zresztą, że akcja rozgrywać się może w innej niż nasza galaktyce. Nie jest to wcale taki zły pomysł, uniknięto bowiem dzięki temu pokusy ciągłego występowania jako przedstawiciel naszej rasy i gromienia nieziemców aż im pancerzyki popękają. Tak zaś mamy zapewnioną równość, a jednocześnie różnorodność rozgrywek.

Rasy w zasadzie nie różnią się wiele między sobą – poza wyglądem i nazwą rzecz jasna. Każda z nich ma jakąś specjalną zdolność (przypominają się karty do gry w „Magię i Miecz”), przy czym czasami wydaje się ona „podczepiona” nieco sztucznie, jak na przykład niezwykła siła fizyczna rasy przekładająca się na instalowanie na statkach pancerzy o podwójnej wytrzymałości.

Nic to jednak. Dostajemy na swój użytek planetę (i to na początek prawie zupełnie pustą) oraz trochę mieszkańców. Do osiągnięcia sukcesu dążyć będziemy jak zwykle dwoma drogami – orężem i myślą. Przyjrzyjmy się najpierw temu drugiemu (co jest tym bardziej uzasadnione, że grę rozpoczynamy nie posiadając ani jednego statku kosmicznego).

Nauka

„Ascendency” jest tu podobna do klasycznych gier „eksploracyjnych”, którym początek dała jeszcze „Cywilizacja”. Badania naukowe rozpoczynamy od trzech głównych dziedzin. Opracowanie jakiejś kolejnej nowej technologii otwiera drogę do następnych. Czasami drogi te krzyżują się – tak, że aby powstała jakaś nowa teoria potrzebne są osiągnięcia w kilku innych dziedzinach wiedzy. W efekcie powstaje drzewiasta struktura, której węzłami są wymyślone teorie naukowe. „Ascendency” wyświetla nam na ekranie całe to drzewko, oszczędzając tym samym bólu głowy powstającego podczas rozmyślań typu „co to ja miałem wymyśleć, by do tego dojść”. Kliknięcie na każdym węźle ujawnia także jakie konkretne korzyści przynieść nam może dana technologia, czyli po prostu jakie maszyny możemy dzięki niej produkować. Nie mamy tutaj żadnej encyklopedii możliwych odkryć, zatem badania prowadzimy w ciemno – tak jak w życiu.

Badaniami naukowymi zajmują się naukowcy i choć w grze nie występuje znany choćby z „Outposta” podział społeczeństwa na „kasty”, to jednak szybkość badań zależy od ilości laboratoriów i stanu populacji. Dodatkowo wszelkie badania mogą zostać przyspieszone poprzez działania dodatkowe – możliwe jest na przykład zamienienie całej planety w kompleks naukowy (Scientists Takeover) dzięki czemu znacznie wrasta jej wkład w badania.

To co sobie wymyśliliśmy możemy wyprodukować. Tutaj należy wspomnieć o systemie ekonomicznym występującym w „Ascendency”, a raczej o jego braku. Mianowicie nie istnieją tutaj takie idee jak zasoby surowców, gotówka i temu podobne. Istotne są jedynie trzy wskaźniki określające szybkość produkcji, szybkość badań i przyrost naturalny – mają one efekt globalny, acz każdy składa się z części wnoszonych przez poszczególne, posiadane przez gracza planety. Te zaś zależą od ilości zbudowanych na planecie instalacji – laboratoriów, kompleksów mieszkalnych, plantacji i czasem innych budynków ogólnego przeznaczenia (mamy tu i generatory tarcz planetarnych, i samowystarczalne przyczółki kolonizacyjne, i wiele, wiele innych).

Wszystkie budynki stawiamy na powierzchni planety, przy czym jej rodzaj (powierzchni, rozumie się) nie jest bez znaczenia. Zdarzają się połacie gruntu nie nadające się w ogóle do zamieszkania (przed wynalezieniem Terraforming, no chyba że gramy Orfami), a także takie, które mają zbawienny wpływ na postawione na ich terenie laboratorium, bądź fabrykę. Nie myślmy sobie jednak, że ta część gry podobna jest do „Outposta” – przede wszystkim liczba możliwych lokacji, na których możemy coś zbudować jest zastraszająco mała (kilkanaście na dużych planetach, a na małych to i nawet dziesięciu nie ma), zaś wzajemne położenie budynków nie ma znaczenia.

Latanie

Zdobywanie nowych planet i w ogóle podboje umożliwiają statki kosmiczne – budowę tychże zaś orbitalne doki. Liczba dozwolonych statków jest ograniczona (konkretnie jest to liczba kontrolowanych systemów + 1). Podróże pomiędzy systemami odbywane są po szlakach gwiezdnych, które, w zależności od rodzaju (czyli hehehe, koloru) pozwalają na podróż z różnymi prędkościami. Najwolniejsze oznaczane są kolorem czerwonym, zaś te ultraszybkie – jasnoniebieskim.

Statki kosmiczne stanowią w zasadzie jedyną naszą siłę militarną (choć można budować generatory osłon planetarnych i mizerne, stacjonarne wyrzutnie rakiet). Dzięki podróżom nie tylko zdobywamy nowe planety (na których należy zresztą natychmiast zakładać kolonie), ale też spotykamy inne rasy. Z reguły wszystkie rasy patrzą na siebie spod oka i generalnie się nie lubią, ale czasem udaje się sprzymierzyć z którąś. Dyplomację prowadzimy spotykając się z przedstawicielem innej rasy i rozmawiając – wybieramy jedną z odpowiedzi, które oferuje nam gra.

Garść porad

1. Ponieważ komputer jest niewiarygodnie wręcz głupi, należy sobie na początku gry odpowiednio utrudnić ją opcjami – w przeciwnym wypadku szybko zabije nas nuda.

2. Nie warto grać w scenariuszu wykorzystującym dużą galaktykę – niewygodna obsługa programu zaczyna się dawać porządnie we znaki posiadaczowi wielu planet.

3. Pierwszą rzeczą jaką musimy zrobić jest zbudowanie statku – zatem badania naukowe należy rozpocząć od Orbital Structures. Potem dopiero możemy zająć się Xenobiology (aby rozpocząć kolonizację), na końcu zaś Tomklin Diary







(przede wszystkim po to, by otrzymać wiedzę potrzebną do konstruowania dobrych silników).

4. Wybór rasy w zasadzie nie ma większego znaczenia – choć niektóre specjalne zdolności czasem się przydają. Niezła jest rasa Orfa, ze swoją odpornością na złe warunki, klimatyczne (acz potem, po wymyśleniu Terraforming nie ma to już żadnego znaczenia), warto także zainteresować się wielkimi jaszczurami (tymi z intra), gdyż są to wybitni naukowcy i jako tacy co 85 dni mogą wpaść na jakiś dobry pomysł w „zerowym” czasie.

5. Dyplomacja odgrywa tu pewną rolę, dlatego też warto rozwijać Alien Hospitality i mieć choć jedną przyjazną rasę. Jeśli jesteśmy z kimś w sojuszu, to z reguły daje się on przekonać do zaatakowania naszych wrogów.

6. Powinniśmy dążyć do wynalezienia Metroplex (habitat, fabryka i laboratorium w jednym) oraz Automation – kombinacja ich dwóch jest najlepszym sposobem na zwiększenie „uzysku” z pozornie już maksymalnie zabudowanych planet.

7. Nie warto inwestować w przyrost naturalny (Prosperity), lepiej wynaleźć jak najszybciej Endless Party.

11. Warto mieć jakiś jeden mały stateczek, jeśli w naszym układzie znajduje się powolny szlak gwiezdny (red link). Na statku tym zakładamy Alien Destabilizer oraz Line Blocker i wykorzystujemy ten szlak jako prywatną drogę komunikacyjną.

12. Tarcze orbitalne są znacznie bardziej efektywne niż planetarne, gdyż więcej czasu potrzeba by się przez nie przegryźć.



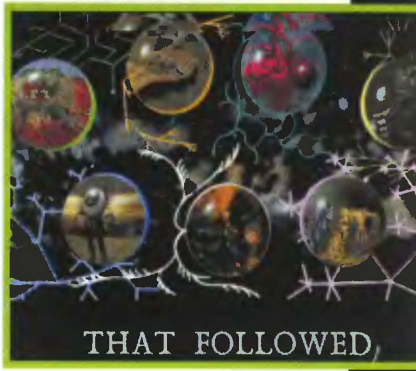
13. Walką należy kierować ręcznie. Mizerność sztucznej inteligencji programu może bowiem działać tu obosiecznie.

Wrażenia

W „Ascendancy" na pewno warto zagrać – choćby dlatego, że jest bardzo ładnie zrobiona pod względem graficznym jak i muzycznym. Szczególnie spodobały mi się nastrojowe melodie grające w tle, ale i muzyka z intra jest bardzo dobra.

Trochę gorzej jest z obsługą – interfejs jest dość wygodny, jednakże działa z przyzwoitą szybkością dopiero na szybkich komputerach. Wygoda kończy się jednak, gdy porządnie rozbudujemy swoje imperium – jako że każdej planety i statku musimy doglądać osobiście. Z tego powodu po dłuższym graniu „Ascendancy" zaczyna nużyć, tym bardziej że engine AI jest wybitnie prymitywny (z kilkudziesięciu osób piszących do grupy Usenetu poświęconej „Ascendancy", tylko dwie przegrały). Na szczęście szykowany jest już jednak dodatek Antagonizer Module, który ma temu zaradzić, a także wprowadzi nowe rodzaje statków i zmieni nieco interfejs użytkownika.



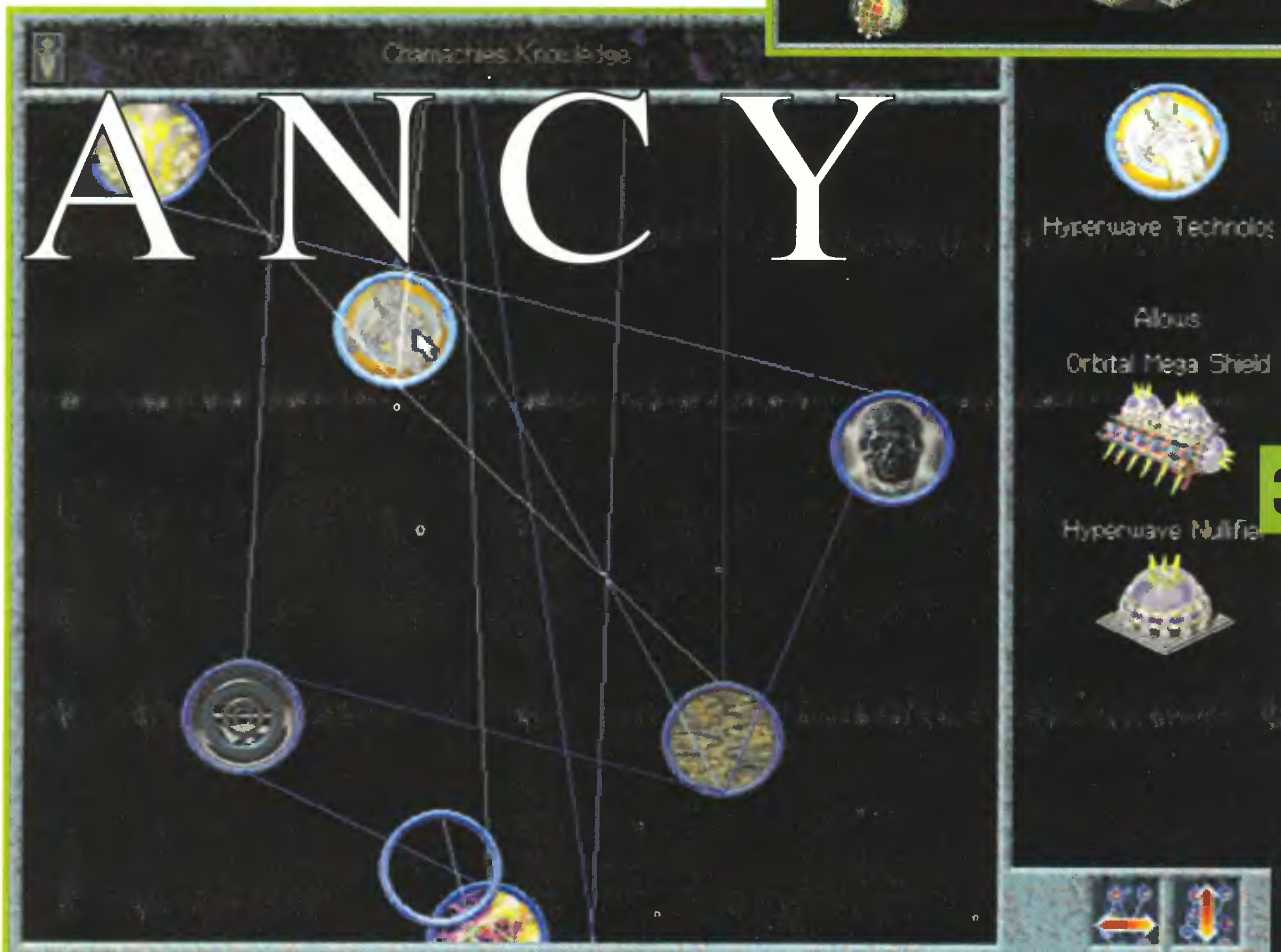


Cóż – wydaje mi się, że nie jest to gra zła – jednak trochę jej brakuje do tego, by mogła zostać hitem takim jak „Master of Orion". Mimo to polecam.

Gawron

Dystrybutorem gry jest firma IPS Computer Group
Komputery, na których chadza: PC





Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine

Hellfire Zone





HELLFIRE ZONE

GAMETEK '95

LICOMP

6 2 6 6

PC 486, 4 MB, CD-ROM

CENA: 98,80 zł

– Czy w strzelankach coś się dzieje Janie?
– Nie hrabio, cały czas tylko doomowate brutalne produkcje..
– Brrr ohyda, ale może coś przyszło nowego?
– O właśnie listonosz wrzucił przez okno jakąś paczkę!
– Dlaczego jednak przez zamknięte Janie?!
– Pan sam kazał, panie hrabio, zamknąć okno. To pewnie dlatego.
– No dobrze daj tę paczkę, a sam zajmij się szybą.

Tutaj hrabia zakończył swój dialog, bo właśnie włączył komputer i uruchomił grę, którą zawierała świeżo dostarczona przesyłka. Tym razem gajowy Marucha nie musiał zaspokajać artystycznej natury pana hrabiego grając na dudach, gdyż sam pan hrabia mógł zagrać, ale na komputerze. Grą okazała się świeża produkcja firmy Gametek „HELLFIRE ZONE".

Już sama nazwa sugeruje, że jest to jedna z tych okrutnych strzelanek (podobno wypaczająca umysł, itp.) i ma rację ten, kto tak myśli. Mamy statek (tutaj śmigłowiec szturmowy Apache AH-64), działko, dwa rodzaje rakiet do strzelania, miliony wrogów i oczywiście misję do wypełnienia, a właściwie 10 misji.

Jako naj-super-hiper-turbo-odrzutowy pilot musisz podjąć się naprawdę samobójczych misji ratunkowych. Każda z nich sprowadza się do lotu po określonych trasach nad obszarze wroga, po drodze zabraniu rozbitego pilota naszych wojsk i dotarcia do bazy. Wszystko pod ciągłymi atakami wrogich jednostek powietrzno-lądowych, ciągłą walką z kończącym się zapasem paliwa i nerwami. Są momenty, w których robi się naprawdę gorąco. Do strzelania tak jak wspomniałem mamy działko, rakiety Stinger, rakiety naprowadzające Hellfire oraz kilka flar do opędzania się od nadlatujących rakiet wroga.

W grze zastosowano świeżą wśród strzelanek technikę tworzenia obrazu pseudotrójwymiarowego. Sylwetki czołgów, helikopterów, ludzi i naszej maszyny są starannie „policzone", oddają trójwymiarowość obiektów, cieniowane, obracane w kącie pełnym mają płynne przejścia dla każdego ujęcia. Jednak to tyle dobrego, reszta jest trochę sztuczna – na początku myślałem, że gra jest zaledwie demem. Tło jest dwuwymiarowe (zwykły obrazek gór i nieba w tle), mimo że podłoże, obiekty i widok ma nadawać grze charakter trójwymiarowej strzelanki; trochę puste wypełnienia ziemi: co jakiś czas drzewo, żołnierz, czołg, krzak, bunkier; schematyczny tor lotu pocisków, wrogich helikopterów i samolotów; te wszystkie składniki nadają grze szybko etykietkę monotonnej. Niby dynamicznie, ale tak naprawdę gra sprowadza się do lotu w kierunku wskazywanym przez strzałkę, odpalaniu co jakiś czas flar, gdy za ogonem ciągnie się nam sznur rakiet, zejścia niżej przed nadlatującym co jakiś czas z tyłu helikopterem i schodzeniem z drogi lecącym w naszym kierunku samolotom – to tyle. Co poziom zmieniają się tła, kilka pojazdów naziemnych i liczba punktów nawigacyjnych jakie musimy osiągnąć, aby ukończyć misję.

Gra mogła być przebojem, gdyby jednak urozmaicono ją o chociażby cele nawodne, wprowadzenie wzniesień (cały teren jest płaski), może więcej budynków i trochę bardziej przemyślane i zróżnicowane scenariusze poszczególnych misji. A tak, jest po prostu kolejną strzelanką, wykorzystującą inną niż dotychczas technikę tworzenia obrazu. Polatać i postrzelać można, ale szybko się znudzi – niestety.

EMILUS

P.S. Udało mi się przypadkiem odkryć, że kolejne misje przełącza się kombinacją klawiszy: „ENTER" i „DELETE".

Tyrian

Po zeszłorocznym (jak to czas leci) sukcesie „Raptora" Epic Megagames postanowił też coś zarobić na strzelance tego typu. Żeby zarobić, trzeba najpierw grę napisać, a potem dobrze sprzedać – pierwszy etap (pisanie) wyraźnie już został zakończony. Jak będzie z drugim etapem (czy będzie to sukces kasowy) dopiero się okaże. Nie uprzedzając wypadków napiszę kilka słów o samej grze.

Jak to zwykle bywa lecimy cały czas w górę ekranu, strzelając do wszystkiego, co się rusza. Na końcu większości poziomów trafiamy na bossa, większego niż wszyscy pozostali. Zdobywane w czasie lotu punkty przeznaczamy na doposażenie naszego statku (stare wyposażenie można sprzedać i zastąpić nowym bez straty gotówki). Po zakończeniu poziomu decydujemy się, gdzie chcemy lecieć dalej – na ogół mamy do wyboru dwie trasy, wiodące dalej w głąb galaktyki, wszechświata or something (cy cuś, jak mawia Dobrochna). Czyż trzeba czegoś więcej?

Nie da się ukryć, że potrzebne jest coś więcej. Potrzebna jest możliwie duża grywalność, gra musi wciągać i to możliwie na jak najdłużej. „Tyrian" może wciągnąć i piszę to bez silenia się na napisanie czegoś pozytywnego. Spośród wielu gier tego typu, jakie przewinęły się przy różnych okazjach przez nasze komputery redakcyjne, „Tyrian" ponad wszelką wątpliwość lokuje się w czołówce. Niestety, nie mogę go polecić z czystym sumieniem, choć naprawdę bym chciał...

„Tyrian" niestety ma skopaną obsługę dźwięku. Nie wiem dlaczego, nie wiem na czym to polega, nie będę przeprowadzać długotrwałego śledztwa. Być może problem dotyczy tylko mojego komputera (do którego mam zaufanie). Faktem jest, że w najlepszym wypadku udało mi się grę zmusić do odgrywania efektów muzycznych w kanale FM. Mimo, że mój ośmiobitowy klon Sound Blastera (Mediavision Thunderboard) znajduje się na liście obsługiwanych kart dźwiękowych (zresztą emuluje on SB bardzo dobrze, nigdy nie miałem z nim problemów ze względu na brak zgodności z oryginałem), „Tyrian" nie był w stanie go wykryć. Próby odpalenia gry z GUSem MAXem nieodmiennie kończyły się twardym zawieszeniem komputera po kilkudziesięciu sekundach. I co z takim czymś zrobić? Graliśmy sobie po cichutku. A to, co udało mi się usłyszeć w tych kilkudziesięciosekundowych grach z dźwiękiem, było średnie – muzyka niezła, ale efekty dźwiękowe słabe.

Podsumowując: „Tyrian" to kawał fajnej strzelanki, mającej wszystko, co jest potrzebne, żeby mieć frajdę. Kupić nie kupić – obejrzeć na pewno warto.

Robaquez

P.S. Spróbujcie w menu głównym wstukać: TECHNO, STORMWIND, UNKNOWN, ENEMY, WEIRD, STEALTH.

TYRIAN

EPIC MEGAGAMES '95

L.K. AVALON

8 3 8 8

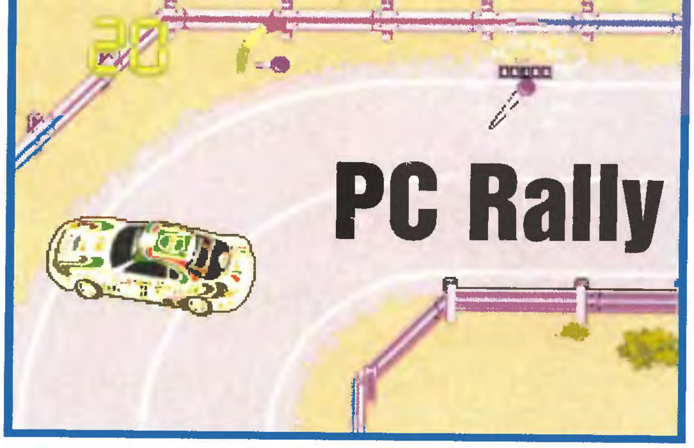
PC 386, 4 MB RAM

CENA: 36,30 zł




Koniecznie zajrzyj do naszych sklepów firmowych
Nowe, wspaniałe gry!
INCA II
CRUSADER
WING COMMANDER IV
NBA LIVE 96
EA SPORTS
Magic Carpet 2
BULLFROG
Wkrótce ukażą się również:
Frontier First Encounter,
Machiavelli,
Ceasar II,
Heart of Darkness,
F1 Grand Prix II,
Top Gun
Dystrybucja:
IPS
IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66, 642 27 68
oraz
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262
tel./fax (0-3) 175 39 72





PC Rally

PC RALLY

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA' 95

6 1 3 6

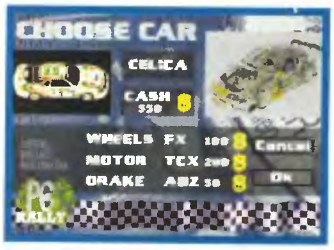
PC 386

Wyścigi samochodowe to jedna z form komputerowej rozrywki. Idea jest prosta: mamy samochód i startując nim w wyścigu musimy dojechać jak najszybciej do mety. Najczęściej pokrywa się to z tym, aby być pierwszym. W jednych wyścigach jak w „The Need for Speed" grafika doprowadza do tego, że niemal czujemy, że jedziemy daną maszyną, w innych jak w „MicroMachines" czy „PowerDrive" chodzi tylko o „gralność" (playability), a grafika ma tylko pokazać kto gdzie jest na trasie. Jeden i drugi typ wyścigów ma swoich zwolenników i swoich przedstawicieli. Tym razem chcę napisać o grze dopiero co wydanej, „PC Rally", będącej wyścigiem z drugiego rodzaju.

Po uruchomieniu gry i zagraniu kilka razy zorientujemy się, że chodzi tylko o łatwą i lekką zabawę, żadnych ukrytych idei, zadań umysłowych czy innych problemów – czysta żywa rozrywka. Do wyboru mamy dwa samochody: Celica i Lancia. Poza kształtem i nazwą nie różnią się pomiędzy sobą. Tak samo się je prowadzi, takie same przyspieszenia, zarzucanie na zakrętach, hamowanie. Mamy pewną pulę pieniędzy, za które możemy kupować nowe, lepsze części z trzech bloków: opony, silnik i hamulce. Poszczególne rodzaje tych części mają niewiele wspólnego z rzeczywistością, a nazwy są tylko udawaniem pewnych klas jakości, spokojnie można by je zastąpić tradycyjnymi nazwami: opony nr 1 czy silnik klasy 2.

Opcje gry pozwalają nam wybrać jeden z trzech rodzajów przejażdżki. Jazda treningowa jest pewnym sposobem na przetestowanie samochodu, dodatkowa możliwość włączenia lub wyłączenia przeszkód pozwala na przetrenowanie wchodzenia w zakręt, jak i umiejętnego omijania przeszkód. Druga jazda wybraną trasą jest sposobem na dopracowanie sobie techniki przejazdu trudnego odcinka wyścigu – można trenować tak długo, aż trasę będzie się znało na pamięć, a tablica pobitych na niej rekordów zapełni się naszymi wpisami. Trzeci rodzaj jazdy to gratka dla pełnych profesjonalistów motoryzacyjnego fachu, czyli start w wyścigu. W ostatnim rodzaju także mamy trójdzielność – trzy wyścigi, każdy o innym stopniu trudności. Utrudnienia polegają na większej liczbie zakrętów i przeszkód oraz zmniejszeniu maksymalnego czasu przejazdu.

Grafika w grze nie jest żadną rewelacją, zwykła niska rozdzielczość umiarkowanie kolorowa, sylwetki samochodów miłe dla oka i kontrastujące z jakością tła. Widok z góry pod kątem, na przewijającą się trasę, w której centrum znajduje się pędzący samochód przez nas sterowany. Trasy dosyć monotonne, skromnie urozmaicane jakąś deską, kamieniem czy drzewem – słabiutko.





Cała gra to wyścigi z czasem, nie z przeciwnikami i może to wpływa na mało atrakcyjną formę rozrywki jaką jest „PC Rally". Wprawdzie kilka pierwszych prób grania w nią może dostarczyć wypieków na twarzy, emocji związanych z wyborem kombinacji jaką techniką wchodzić w zakręt czy po prostu biciu rekordów toru, to jednak nie wystarczy aby gracza przytrzymać na dłużej niż kilka dni. Podejrzewam, że ta gra ma być właśnie taka łatwa i przyjemna, ale czy to musi iść w parze z łatwym znudzeniem się nią?

EMILUS



HEXEN

RAVEN SOFTWARE '95

GT INTERACTIVE

9 4 9 9

PC 486 DX, 8 MB







„Hexen" to kolejny produkt wzorujący się na przesławnym dziadku DOOMie. Podtytuł brzmi „Beyond Heretic", czyli „Więcej niż Heretic". Następca wnosi do gatunku bardzo niewiele, jest raczej tym dla „Heretica" czym „DOOM 2" był dla „DOOMa". Zmieniły się potworki, ale nie wszystkie. Na przykład bestia której dosiadał czarownik w ostatnim levelu „Heretica" pełni teraz rolę straszydełka które można zmieść z powierzchni ziemi dwoma machnięciami topora.

Graficznie jest trochę lepiej, ale wciąż podobnie do poprzedników. Można patrzeć w dół i w górę, latać itd. Wprowadzono dużą ilość artefaktów, które zbierane podczas gry dają się wykorzystać w dowolnym momencie np. do zamiany przeciwnika w świnię (zamiast kurczaka). Szczególnie efektowny – „Dark Servant" – powołuje do życia gościa z wielkim młotem nieco podobnego do Cyberdemona, który jeżeli znajdzie na swojej drodze Twoich przeciwników to przepuści ich przez maszynkę do mięsa. Oprawa dźwiękowa nie pozostawia wiele do życzenia – słyszalne są dźwięki tła, pośpieszne kroki, odgłosy walki, dzikie okrzyki. Całość dodaje dużo do i tak już niesamowitej atmosfery gry.

Zupełną rewelacją jest wprowadzenie trzech klas postaci. Zaczynając grę można wybrać wojownika, kleryka lub maga. Wow! Postacie te nie różnią się bynajmniej wyłącznie wyglądem – każda z nich posiada własne cechy i włada różnymi broniami. W sumie więc jest do dyspozycji 12 różnych oręży! Są topory, młoty, pięści, ale też duża ilość zaklęć oraz magicznych broni „strzelających", najlepszych do walki ze względu na duży zasięg. Szczególnie niszcząca jest czwarta broń kleryka – polecam.

Wprowadzono też element Mana, czyli kwintesencji siły magicznej. Większość broni wymaga posiadania odpowiedniego zapasu tego środka i w miarę walki zużywają go. Taki dodatek miło urozmaica grę.

Ogólnie rzecz biorąc, „Hexen" wart jest polecenia jeżeli ktoś jest na tyle wytrwały, że nie znudziły go jeszcze trójwymiarowe klony DOOMa. Wymagania są niestety wysokie – poniżej 486DX nie ma w ogóle sensu próbować grać. Za to na tych szczęśliwców, którzy z powodzeniem uruchomią grę na swoich komputerach czeka wiele godzin świetnej rozrywki w fantastycznym świecie „Hexen".

ROOSHKEEN

JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ

Advanced GRAVIS



UltraSound ACE – dla graczy

NOWOŚĆ

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI



UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI



UltraSound MAX – dla maxymalistów

Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediamana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic

PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA



Jeśli posiadasz hurtownię lub sklep z grami na PC CD – zadzwoń do nas. Proponujemy korzystne warunki zarówno małym jak i dużym odbiorcom
Pierwszych stu odbiorców otrzyma od nas w prezencie grę na PC CD
Wraz z Warner Interactive Entertainment budujemy największą w Polsce sieć dystrybucji gier na PC CD.
INTERNATIONAL MOTO-X
PRIMAL RAGE
PANIC IN THE PARK
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
hity
BOBMARK
INTERNATIONAL JOINT VENTURE
TEL. (22) 38 05 02
Endorfun
The Dark Eye
Z
Brett Hull Hockey
Vortex
bestsellerów
Chaos Engine
The Bitmap Compilation
Nasza oferta to nie megaspis, ale najlepsze możliwe pozycje, wybrane spośród dziesiątek gier pojawiających się co miesiąc na Zachodzie.
Dzięki współpracy z gigantem rynku, za naszym pośrednictwem będziesz miał dostęp do gier, za którymi uganiają się miliony graczy na całym świecie.
BobMark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel. (0-22) 38-05-02
e-mail: bobmark@polbox.com.pl

Boomerang

Polskich joysticków było już kilka rodzajów, mniej lub bardziej udanych. Polskiego gamepada jeszcze nie było – do niedawna. W październiku dostaliśmy do ręki pierwszy egzemplarz boomeranga – czyli polskiego gamepada, produkowanego przez firmę MATT (to Ci od Skorpiona, takiego joysticka o cokolwiek pokręconym kształcie).

Skorpion był całkiem niezły, może nie miał wiele wspólnego z rewolucją w dziedzinie joysticków pecetowych, ale miał wystarczająco dużo zalet, żeby można go było z czystym sumieniem polecać. Uprzedzając wszystko to, co napiszę o gamepadzie, z Boomerangiem jest podobnie – o osiągnięcu na skalę europejską trudno mówić, ale jest to kawałek solidnego sprzętu. Teraz już po kolei.

Gamepad jest robiony w kilku odmianach i wykonaniach – osobno do Amigi, osobno do peceta, ma również wersje do niektórych konsol (Nintendo/Pegasus, Pegasus 502, Sega). Wykonania (zwykłe i luksusowe) różnią się między sobą ceną, tworzywem z jakiego zrobiony jest korpus i długością kabla. Model B 201, który dostał nam się do testów, jest bardzo estetyczny, tak na oko solidny i dobrze leży w dłoni – choć dla Młodego był trochę za duży.

Pierwszą operacją było podłączenie – które nie było specjalnie łatwe. Wtyczka ma dość szerokie krawędzie i jeśli gniazdko nie jest dokładnie na środku śledzia, dociśnięcie jej może być niemożliwe – a wtedy brakuje kontaktu i gry nie wykrywają gamepada. Wtyczka nie ma również śrubek, więc nie można jej dociągnąć do gniazda – ja musiałem rozkręcić komputer i poluzować kartę, zanim udało mi się całość prawidłowo podłączyć. Na szczęście jest to operacja do przeprowadzenia dokładnie jeden raz.

Zanim zacząłem grać, postanowiłem jeszcze spróbować kalibracji i znów się trochę spociłem. Pokrętła do kalibracji są do kitu, zwłaszcza to do kalibracji pionowej – mało wystaje z obudowy i jest cienkie, a żeby je obrócić trzeba siły słonia. Po kilku próbach włożyłem palce do zimnej wody, a kiedy już przestała się unosić para, wyjąłem z szuflady z narzędziami kombinerki. Młody po kilku próbach z mądrą miną stwierdził, że to się w ogóle nie obraca. Szczęśliwie koniec końców okazało się, że kalibracja jest właściwie niepotrzebna, jako że większość gier robi ją na wszelki wypadek po swojemu, jedynie „Raptor" nie potrafił sobie z nią dać rady.

Do testów wybrałem trzy gry, które akurat miałem pod ręką – pierwszą był nieśmiertelny „Retaliator", drugą „Tyrian" zainstalowany na czas testów (opis w tym numerze, o ile w ostatniej chwili nie pokręci się rozpiska). Trzecim tytułem był przez kilka minut „Mortal Kombat", niestety nie był to najlepszy pomysł – ale o tym za chwilę.

W „Retaliatorze" i „Tyrianie" nie miałem do boomeranga większych zastrzeżeń – sprawiał się całkiem nieźle, a w każdym bądź razie umożliwiał szybką i sprawną grę. Równocześnie jednak krzyżak jest dość sztywny i wymaga stosunkowo dużego ruchu, żeby wywołać reakcję. W efekcie bardzo trudno jest sterować dokładnie, co – zwłaszcza przy próbach zestrzelenia kogoś z działka w starym, dobrym „Retaliatorze" – ma niebagatelne znaczenie. W „MK2" nie pograłem – gra z klawiatury i joysticka naraz jest obłędnie niewygodna, a dwa klawisze fire w jakie wyposażony jest boomerang to stanowczo za mało żeby komuś solidnie dokopać.



Z innych uwag jakie pojawiły się w trakcie testów jedna jest zupełnie nieoczekiwana – gamepad okazał się bardzo głośny. Kiedy usiłowałem pograć sobie ciemną nocką w „Tyriana", okazało się, że samo stukanie Boomeranga wystarcza, żeby zbudzić moją małżonkę. Cytatów nie będzie, ale były mało pochlebne, sęk w tym, że dostało się głównie mnie, a nie producentowi.

Na Boomeranga udzielana jest trzymiesięczna gwarancja, ale sądząc po solidności konstrukcji (a jakże, rozkręciłem go i zajrzałem do środka, styki są z gumy przewodzącej) ryzyko konieczności korzystania z niej jest stosunkowo niewielkie.

Robaquez

Tekwar



TEKWAR

CAPSTONE '94

CD-PROJEKT

7	5	5	9

PC 486/50 Mhz

Firma Capstone zainwestowała ostatnio w 3 produkty: niecierpliwie oczekiwaną nie tylko przez fanów Zelaznego przygodówkę „Chronomaster" oraz w dwie gry doomopodobne: osadzony w środowisku fantasy „Witchaven" i właśnie „Tekwar", którego akcja dla kontrastu rozgrywa się w nieco cyberpunkowej przyszłości. Modnym stało się opieranie gry na autorytecie dobrze sprzedającej się serii książek (Discworld, Ringworld, Xanth, Death Gate, Riftwar, Shannara); Tekwar do cykl autorstwa Williama Shatnera.

W grze wygląda to tak: jest rok 2045, zaś miejsce zdarzeń to rozrośnięte do rozmiarów molocha Los Angeles. Miastu zagraża najsilniejszy i najbardziej uzależniający narkotyk wymyślony dotąd przez człowieka – tek. Jego dystrybucją na ulicach metropolii zajmują się TekLordowie, potężni dealerzy, którzy podzielili między siebie strefy wpływów. Ostatnio okazało się, że organizacja odłożywszy na bok wewnętrzne waśnie zdecydowsła się ostatecznie zawładnąć miastem. Jej diabelski plan polega na dystrybucji teka przez Matrix – komputerową sieć informacji używaną codziennie przez tysiące ludzi. Wiedząc, że ten szalony plan jest teoretycznie możliwy do przeprowadzenia, konsorcjum porwało dwóch słynnych specjalistów – cyberbiologa Petrovskiego i zdobywcę nagrody Nobla cybernetyka Nakaharę, aby opracowali odpowiednią technologię. W tym miejscu oczywiście potrzeba faceta, któryby zrobił z tym wszystkim porządek – powyrzynał wszystkich mafiozów wraz z ich świtą morderców i uratował miasto przed zagładą. Ponieważ swojego czasu wrobiono cię w handel tekiem, ostatnie pięć lat spędziłeś zamrożony w orbitującym więzieniu zwanym lodówką. Okazuje się jednak, że jedynie ty jesteś w stanie sprostać zadaniu. Odmraża cię osobiście autor powieści, grający szefa Kosmicznej Agencji Detektywistycznej. Jeśli ci się nie uda wracasz do zamrażalnika.

...Wcieliwszy się w rolę pogromcy narkotycznej mafii znalazłem się na stacji metra i z radością powitałem grafikę w podwyższonej rozdzielczości, która zdawała się przemawiać do mnie tymi słowy: „zobacz jak beznadziejnie wolna jestem na twym mizernym 486/100 Mhz – nadeszły czasy Pentium, stary". Nie zamierzawszy rezygnować z SVGA, zmniejszyłem nieco ekran klawiszem minus i skierowałem się do toalety. Tam wyciągnąwszy gnata przejrzałem się w lustrze, w którym oprócz mojej przystojnej fizjonomii odbijało się różnorakie wysprayowane na ścianach kibla graffiti. Ujrzawszy broń w moim ręku, facet załatwiający się w nie zamkniętej kabinie, przestraszony na śmierć, najwyraźniej mimowolnie przyspleszył swoje czynności. „Nie strzelaj człowleku" – krzyknął. Wypaliłem, krew spryskała białe kafelki. Przyjechało metro, wsiadłem. Wewnątrz rozwaliłem gliniarza i pasażera – to za pięć lat lodówki – mamrotałem. Wyraźnie mi ulżyło, wysiadłem na następnej stacji i spenetrowałem dzielnicę zabijając bandziorów Marty Dollara, a na koniec wykańczając go w jego biurze serią z Orlowa 34s. W trakcie poszukiwań poczęstowałem ołowiem znakomitą część populacji długonogich blondynek i facetów w prochowcach, z czego, mimo niewątpliwego sukcesu unieszkodliwienia TekLorda, mój boss nie był zbyt zadowolony. Obiecałem, że podczas następnej misji będę (he, he) bardziej uważał...

Pierwsze wrażenie jest znakomite. „Tekwar" popycha naprzód swój gatunek stwarzając namiastkę wirtualnego świata i starając się wykreować zdroworozsądkowe realia. Nie każdy na ulicy jest więc naszym wrogiem, większość to niewinni przechodnie i uczciwi gliniarze. Ci ostatni nie będą się nas pytać o dowód osobisty widząc w naszych rękach miotacz płomieni – stąd zasada, że jak na normalnego obywatela przystało, przydało by się nosić broń w kieszeni, wyciągając ją jedynie w razie konieczności – decyzja należy do nas. W mieście są biura, hotele, szpitale, a w każdym z tych budynków ich pracownicy. Jeśli mamy ochotę, możemy ganiając po salach operacyjnych i między wózkami inwalidzkimi pluć ogniem na lewo i prawo – jest szansa, że wśród zabitych będą ci, którzy na śmierć zasłużyli. Do sterowania został wprowadzony celownik, czego konsekwencją jest konieczność manewrowania nie tylko bronią ale i własnym ciałem – postacie, do których strzelamy robią uniki schodząc do parteru i prując nam po nogach – i my musimy kucnąć natychmiast by móc wroga dosięgnąć. Często potrzeba też paść i schronić za jakimś meblem. Bohater nasz może wpinać się po drabinach, pływać, nurkować, albo zostać rozjechanym przez ciężarówkę, której kierowca będzie krzyczał: „człowieku uważaj!". Między kolejnymi wyprawami naszym zadaniem jest penetrować informatyczną autostradę Matrix – tutaj zamiast kul atakują wirusy, a gigabajty informacji miażdżą nasz układ nerwowy. W około migają różnokolorowe światła, rozliczne obiekty fruwają w powietrzu, a niepojęte konstrukcje i labirynty utrudniają nam przejście. Wszystko to jest dość dziwacznym, niepotrzebnym urozmaiceniem gry i mówiąc szczerze bardzo mi się nie podoba.

Będąc na pewno nowoczesnym technologicznie i bogatym w idee, „Tekwar" cierpi jednak z braku specyficznej dla „Dooma" atmosfery osaczenia, nie zdarzyło mi się również wychylając się zza rogu na ekranie kopiować tego ruchu przed monitorem, co wielokrotnie miało miejsce w czasie gry w dzieło ID Software. Słabszy i mniej precyzyjny wydaje się również zastosowany w „Tekwar" engine „Build" na licencji 3D Realms.

Gra instaluje na dysku 50 mega plików, co jest właściwym programem, reszta to filmiki, dość słabe intro oraz godne pożałowania odprawy i powitania po misjach realizowane przez Williama Shatnera, stojącego nieruchomo na tle planszy z napisem Tekwar. Jako podkład muzyczny możemy sobie puścić rozsadzające mózg techno. Istnieje oczywiście możliwość grania po sieci. Podsumowując – „Tekwar" to solidny krok naprzód, lecz z pewnością nie hit.

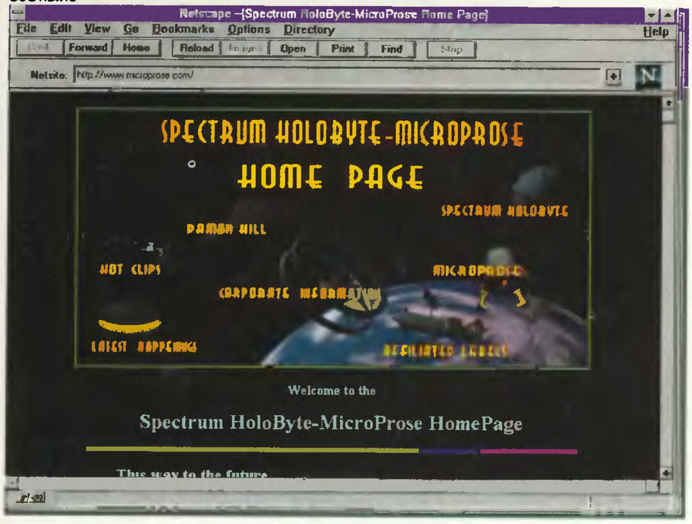
Dixie











Gracza kącik internetowy

Prezentujemy następną garść adresów dotyczących gier w Internecie. Tym razem postaraliśmy się, aby były one odrobinę zróżnicowane pod względem reprezentowanej przez nie usługi sieciowej. Tak więc znalazły się tu doomowy link usenetowy (tzw. news, czyli listy dyskusyjne na określony temat) i FTP (File Transfer Protocol – do przesyłu plików).

Zamieszczamy także dwa adresy dla miłośników gier RPG i strategii, zwłaszcza osadzonej w realiach fantasy. W następnym numerze – MUD.

Matheus & Borek

MIcroProse On-Line Home Page
http://www.mlcroprose.com
Duży i szybki serwer MicroProse'u. Nowości wydawnicze (myślicie że z czego Haszak robi NEWSY?), lista FTP'ów z demosami, upgrade'y - to tylko niektóre z atrakcji, jakie można tu znaleźć. Oczywiście jest też strona poświęcona Cywilizacji i X-COMom.

alt.blnarles.doom
Grupa dyskusyjna poświęcona DOOM-owi. Generalnie przesyłane są tu gotowe levele (mniej lub bardziej udane), ale zdarzają się też takie perełki, jak np. edytory.

ftp.lndirect.com/pub/rpg
W katalogu /pub/games znaleźć można duży zbiór dokumentacji do gier RPG, w tym Cyberpunka, Call of Cthulu, GURPS i kilku innych.



Conquest
http://www.misha.net/~conquest/conq.html
Jest to zbiór przepisów do gry strategicznej 'Conquest' osadzonej w realiach Fantasy. Sama rozgrywka ma miejsce na kanale IRC (Internet Relay Chat), a gra godna jest polecenia wszystkim miłośnikom strategii.

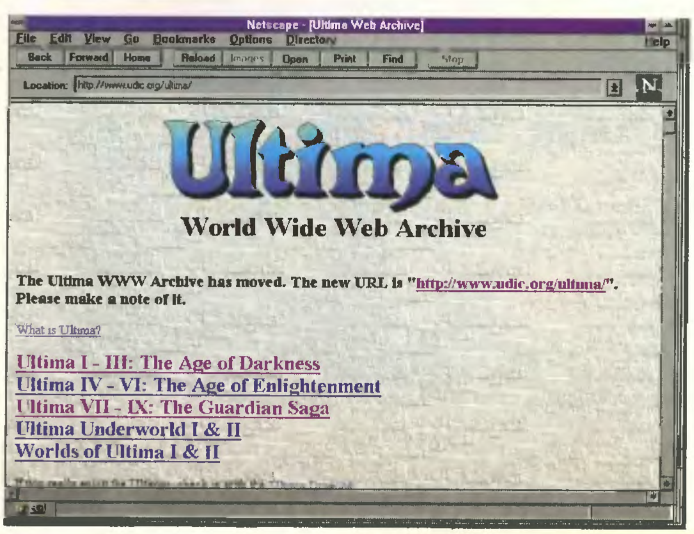
Welcome to the Universe of Sierra
http://www.sierra.com
Dosyć nowatorsko podeszła Sierra do architektury swojego Home Page'a. Po pierwsze – jest on płatny, po drugie jest tzw. User Designed – użytkownik sam definiuje wygląd stron (gadu gadu, tyle to ja zrobię jak mi dadzą dostęp do roota na serwerze – Borek). Można tu poznać projekty firmy (podobnie jak w Mikroprosięciu), poczytać firmowego e-zina pod nazwą Sierra Press a także zapisać się jako beta-tester najnowszych produktów. Nie znamy wprawdzie nikogo kto zostałby wybrany, ale możecie próbować...

Top Secret Home Page
http://www.atm.com.pl/~ts
Strona znanego polskiego miesięcznika poświęconego grom komputerowym. Oprócz różnych mniej lub bardziej istotnych informacji porządkowych można tu znaleźć zazwyczaj materiały z następnego, jeszcze nie opublikowanego numeru.



Ultima Home Page
http://www.udlc.org/ultlma
Ta strona to mus dla każdego miłośnika Ultim – są tu linki do map, opisów, solutionów i wszystkiego, co może zainteresować ultimologa. O ile pamiętam można nawet posłuchać muzyki z którejś części gry...

Listy przebojów
http://www.xs4all.nl/~jojo/commerclal.html
Wprawdzie dostęp do tego serwera jest bardzo wolny i nikomu nie polecam codziennych prób jego wykorzystania, jednak zamieszczane tu listy zasługują na uwagę. Powstają one w wyniku głosowania wszystkich chętnych internautów którzy zdecydują się zastosować do prostych reguł umożliwiających automatyczną obróbkę nadchodzących głosów. Nawet, jeśli głosujący nie są do końca reprezentatywni dla całokształtu graczy, warto się przyjrzeć wynikom.



Gwoli porządku, czyli kilka adresów:
Wprawdzie te same adresy znajdują się (przynajmniej częściowo) na naszej stronie WWW, ale że nie ma tam (w momencie kiedy piszę te słowa) wszystkich, oto po raz kolejny adresy osób mających mniejszy lub większy związek z generowaniem kolejnych numerów pisma:
borek@lt.com.pl
haszak@lt.com.pl
emilus@lt.com.pl
Tym osobom prosimy zawracać pewną część ciała tylko w sytuacjach wyjątkowych:
kruszk@sgh.waw.pl (Rooshkeen)
gawrysia@ll.pw.edu.pl (Gawron)
matheus@idsserv.waw.lds.edu.pl (Mateusz Skalski, kontakty w sprawie kącika internetowego)
kdzlekan@elka.pw.edu.pl (Dean, T'N'T i Czytelnicy)

W tym miesiącu BBS znowu nie będzie miał swojego kawałka – ale zaręczam Wam że jest, działa i nawet jakby w ostatnich dniach przestał padać (zaczynam chyba widzieć związek z temperaturą powietrza, ale poczekajmy na nadchodzące ochłodzenie – Borek).



Lista przebojów

Przed P.S. W związku z „niepracowaniem" poczty list od naszego wysłannika z Antarktydy nie doszedł, w zamian za to publikujemy coś równie głupiego, mianowicie...

Przypowieść o Klaustrohiobie!!!

Poczciwy ten człowiek był zdrobniale nazywany Klaus. Zachowywał się nie rozrzutnie, z honorem, znał też skrócony zestaw tez dobrego zachowania. Jego matka, która przez całe swoje życie utrzymała ten tytuł, zawsze powtarzała jak jej mały Klausio wspaniale zachował się na jednym z zebrań fanatyków kaset wideo, wulgarnego kochania i leków wątpliwej jakości. Powiedział on wtedy: „Panowie, trzeba w życiu znaleźć jakieś granice, które określałyby czy jesteśmy już na drugim brzegu przyzwoitości, czy jeszcze możemy wypić jedną „połówkę". W związku z tym protestuję przeciwko wypowiedzi pana Wicka, który powiedział, że „napoje procentowe" można pić w każdych ilościach, byleby równolegle oglądany film zawierał w sobie wartości, które tracimy wraz ze [illegible] nianej „alkoholizy"! Tak nie można, ja na przykład kasetę magnetowidową z sałatką z bobem i czerwonym winem to jeszcze ugryzę, ale magnetofonowej pod piwo i golonkę to nigdy!!!". Owacja jaka powstała wtedy na sali nie oznaczała jedynie aprobaty dla wypowiedzi mówcy, ale jak później się okazało, była bramą tryumfalną prowadzącą do nowej wspaniałej drogi życia, jaką okazała się kariera znanego wszystkim działacza Klaustrohioba.

Stanowisko zyskał błyskawicznie, gorzej było z wewnętrznym spokojem, jaki w nim za żadne skarby nie chciał się ułożyć. Przez kolejne lata budził się nocą z ciągłym pytaniem: czy aby Wicek nie miał racji? Studiował zagadnienie teoretycznie, ale i praktycznie tworząc spis wartości zyskiwanych w trakcie oglądania głośnych filmów, jak i traconych przy spożyciu nie mniej głośnych tytułów widniejących na etykietach flaszek. W końcu jego praca została wynagrodzona spłodzonym z wyników doświadczalno-teoretycznych wnioskiem. Okazało się, że przy stałym spożywaniu danego napoju wyskokowego liczba wartości traconych maleje wraz z kolejnym razem. I to samo dzieje się z wartościami zyskiwanymi przy oglądaniu konkretnego filmu. Wynika to ze stopniowego przyzwyczajania się zarówno do tracenia, jak i zyskiwania wartości. Niestety różnice wychodziły na poziomie różnicy tytułów. Aby koncepcja Wicka działała, trzeba było dobrać taki film i taki napój, aby tempo malenia wartości zyskiwanych i traconych było takie same.

Klaustrohiob znalazł takich przedstawicieli, a jednostkę wartości rozpatrywanych nazwał od pierwszych sylab obu tytułów – KRZY-ŻYT. Teraz już mógł spokojnie odejść na emeryturę, kończąc swój poczciwy żywot. A Wicek pił dalej...

HITY świat

AMIGA 1200	CD 32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. PREMIER MAN. 3	1. GLOOM	1. SENS. W. OF SOC.	1. STARTREK: A FINAL...	1. SIMCITY 2000
2. SIMCITY 2000	2. MICROCOSM	2. PREMIER MAN. 3	2. TERMINAL VELOCITY	2. DOOM 2
3. ULT. SOC. MAN.	3. D-GENERATION	3. PGA EURO. TOUR	3. INDYCAR RACING	3. X-/B-WING/IMP. PUR.
4. SUPER SF 2	4. LEMMINGS	4. SENS. GOLF	4. DUNGEON MASTER II	4. ULT. SOCCER MAN.
5. R. OF THE ROBOTS	5. SUBWAR 2050	5. ULT. SOC. MAN.	5. DARK FORCES	5. SAM&MAX/D. OF THE...
6. TOWER OF SOULS	6. R. OF THE ROBOTS	6. JUNGLE STRIKE	6. DISCWORLD	6. FIFA
7. FOOTBALL GLORY	7. SUPERPUTTY	7. CANNON FODDER 2	7. ULTIMATE DOOM	7. PLAYER MAN. 2
8. GUARDIAN	8. PGA EURO. TOUR	8. SUPER SKIDMARKS	8. 1944: ACROSS...	8. PREMIER MAN. 3
9. UFO	9. JUNGLE STRIKE	9. COLONIZATION	9. SIMCITY 2000	9. X-WING
10. ROADKILL	10. WORMS	10. THEME PARK	10. FILGHT SIM. V5.1	10. THEME PARK

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. JURASSIC PARK	1. LASER SQUAD II	1. UFO	1. WARCRAFT	1. SPECIAL FORCES
2. BIGNOSE CAVEMAN	2. STEEL THUNDER	2. MORTAL KOMBAT 2	2. THE SETTLERS	2. CYWILIZACJA
3. FAN. ADV. DIZZY	3. WAR FOR THE C.	3. CYTADELA	3. MORTAL KOMBAT 3	3. WŁÓCZYKIJ
4. BATMAN RETURNS	4. LOTUS II	4. CIVILIZATION	4. DESCENT	4. NAJEMNIK
5. MORTAL KOMBAT II	5. WŁADCA	5. THE SETTLERS	5. FULL THROTTLE	5. MEGABLAST
6. DOUBLE DRAGON III	6. MICR. SOCCER	6. THEME PARK	6. BIOFORGE	6. TECHNOID
7. GHOSTBUSTERS II	7. PIT FIGHTER	7. DOMAN	7. CANNON FODDER	7. KLĄTWA
8. WHITE MAN...	8. ELVIRA II	8. K-240	8. MORTAL KOMBAT 2	8. BARAHIR
9. BATMAN II	9. ELITE	9. MORTAL KOMBAT	9. DOOM 2	9. ROCKMAN
10. ROBIN HOOD	10. ANOTHER WORLD	10. JUNGLE STRIKE	10. TEENAGENT	10. NAJEMNIK 2

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. GALAXIAN	1. KLEMENS	1. VROOM	1. GODS	1. UPIÓR
2. GALAGA	2. HANS KLOSS	2. RUFF'N'TUMBLE	2. BORUTA	2. MASTER HEAD
3. KARATEKA	3. SLATERMAN	3. KAJKO I KOKOSZ	3. COLORADO	3. TENIS
4. CONTRA	4. STREET ROD	4. BIG NOSE	4. KEN'S LABIRYNTH	4. DARKNESS HOUR
5. RAMBO	5. FIST FIGHTER	5. WISIELEC	5. ALCATRAZ	5. CYWILIZACJA

HITY tematyczne

ADVENTURE	BEAT'EM UP	FLIGHT SIMULA.	ROLE PLAYING	SPORTS SIMUL.
1. FIRST SAMURAI	1. MORTAL KOMBAT 2	1. REACH FOR THE S.	1. AMBERMOON	1. SENS. W. OF SOC.
2. ROBOCOP 3	2. MORTAL KOMBAT	2. FLIGHT OF THE INT.	2. DUNGEON MASTER	2. SENS. SOCCER
3. D/GENEARATION	3. SHADOW FIGHTER	3. GUNSHIP 2000	3. CHAOS STRIKE B.	3. GOAL
4. SECOND SAMURAI	4. IK+	4. FALC. & MISSIONS	4. EOTB II	4. SPEEDBALL 2
5. HUNTER	5. BODY BLOWS	5. TFX	5. LEGEND	5. THE DOUBLE
6. ANOTHER WORLD	6. BRUTAL: PAWS OF F.	6. TORNADO	6. KNIGHTMARE	6. FOOTBALL GLORY
7. JURASSIC PARK	7. PANZA KICK BOXING	7. F117A	7. ISHAR 3	7. PRO TENNIS TOUR 2
8. HEIMDALL	8. T. THE WARRIOR	8. COM. AIR PATROL	8. AMBERSTAR	8. M. UTD. LEAGUE CH.
9. THE IMMORTAL	9. BODY BLOWS GAL.	9. B17 FLYING FOR.	9. BLACK CRYPT	9. PGA EUROTOUR
10. G. OF THE AZTECS	10. BUDOKAN	10. OVERLORD	10. MIGHT & MAGIC 3	10. JOHN MADDEN

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.
Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.
Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

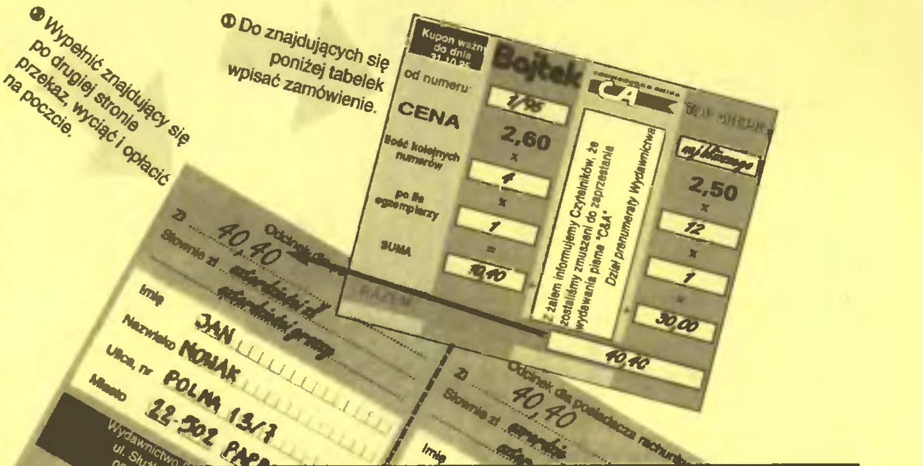
– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 20 listopada 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.



Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:



Kupon ważny do dnia 31.01.96	Bajtek		TOP SECRET	C&A
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
CENA	2,60 x		2,50 x	*Dział prenumeraty Wydawnictwa*
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x		x	
po ile egzemplarzy	=		=	
SUMA		+		
		=		
RAZEM:				

Kupon ważny do dnia 31.01.96	Bajtek		TOP SECRET	C&A
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
CENA	2,60 x		2,50 x	*Dział prenumeraty Wydawnictwa*
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x		x	
po ile egzemplarzy	=		=	
SUMA		+		
		=		
RAZEM:				

Kupon ważny do dnia 31.01.96	Bajtek		TOP SECRET	
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
CENA	2,60 x		2,50 x	*Dział prenumeraty Wydawnictwa*
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x		x	
po ile egzemplarzy	=		=	
SUMA		+		
		=		
RAZEM:				

Prenumerata to taniej i pewniej

PRENUMERATA

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - ❑ wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - ❑ do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - ❑ wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Hyp...hyp...hypery

SPÓŹNIONY KANDYDAT: „Krzysztof Kubeczko na prezydanta"
Tasior

POWITANIE: „Odbytem (miało być czołem)"
SPUTOR

SAMOCHÓD Z TRWAŁĄ?:"Pomóżcie...błagam was bo [—] ten komputer (Amiga 500+) za okno (wprost na samochód sąsiada, to jest idiota, kiedyś po deszczu suszył go suszarką do włosów)."
SE(K/N)ATOR

DOBRE BO POLITYCZNE: „Dlaczego szczur ma 4 łapy? – Żeby zdążyć przed emerytem do śmietnika!"
Skażony

NOWY MINISTER?: „Uwaga! Teksty YouzQ'a są szkodliwe dla zdrowia. Dinozaury się o tym przekonały – minister zdrowia, szczęścia i pomyślności."
YouzeQ

ZAPYTANIA: „Czym się różni kobieta od frytki ? – Frytkę się soli, a kobietę się piepszy."
A."Arti" Czerwiak
– Co można powiedzieć o skorupce od jajka?
– ???
– „Skubana".
Mr. Simon

„Kiedy wychodzi „TS" z „fabryki"?"
Gdy się dwie niedziele do kupy schodzą... – Wodzu.

PS.-y: „Za błędy odpowiada stara, bo dyktowałal"
Rumun i Rumuniątka
„Przepraszam że się urodziłem ale to się już nie powtórzy."
YouzeQ

„Śmierć (padnij) Naczelnemu (powstań, otrzep się). Niech żyje (baczność) Triumwiwat (spocznij).
Green

@?}#&;%...: „Niemowa powiedział głuchemu, że szczerbaty wygryzł włosy łysemu, który przez 13 miesięcy na dzień rzucał drewnianą wodą (w dodatku suchą) w niewidzialny okrągły kwadrat, który zauważył ślepy przed swoimi narodzinami."
POJPOJ

MAŁY PROWOKATOR: „Przychodzi Jaslo do swego ojca i mówi: „Twój stary down!" A ojciec: „A twój pierdak!",
POJPOJ

NIENASYCONY: „Jeżeli ten jaskiniowiec YouzeQ jeszcze raz walnie takie lepiszcze o Atarowcach do rubrykl Hypery to go spalę po czym zastrzelę."
JOGURT

TEN PIERWSZY RAZ...: „gud moring to mój pierwszy list pisany do was. Jestem bardzo nieśmiały i w związku z tym wsydzę napisać jego dalszą część. gud baj
ps. co to znaczy ps? Przepraszam mam sklerozę ?"
M.I.L.I.

JEGO OSTATNIE ŻYCZENIE...?: „Ostatnie słowa Majakowskiego – zanim popełnił samobójstwo – brzmiały: Towarzysze, nie strzelajcie !"
P. Szymański

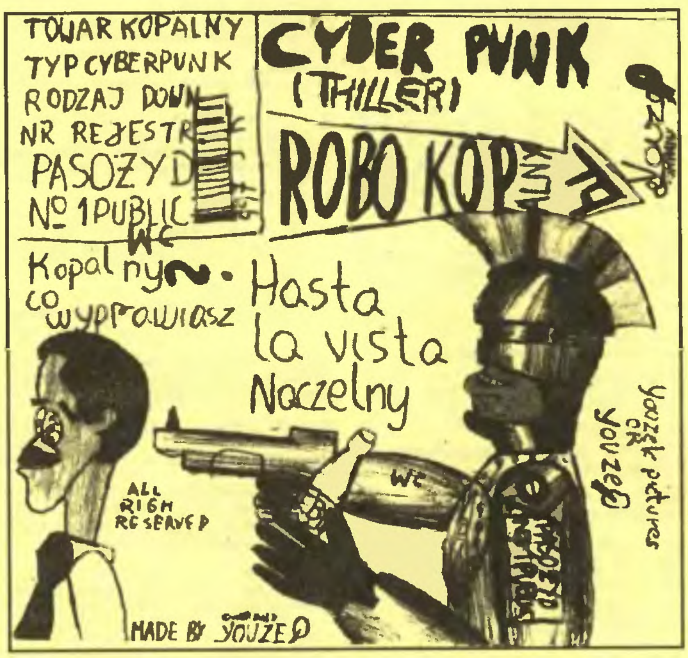
PILNIE KUPIĘ KLUCZE DO LODÓWKI: „Od dłuższego czasu nie kupowałem waszego pisemka co było spowodowane tym że przez przypadek zatrzasnąłem się w lodówce (a hydraulik przyjechał tydzień temu) i tak przeleżałem kilka ładnych miesięcy."
Kefir

NIECH ŻYJĄ WYNALAZKI!: „Nowość! Stereofoniczny różaniec dla głuchych."
Świtek

TIPS MIESIĄCA: „Mortal Kombat II / PC
Wpisz bardzo szybko 14 razy alfbet od końca – zaczną boleć Cię palce."
The Generat

APEL: „Wczoraj (...) zaginął męszczyzna. Podaję rysopis: Włosy czerwone. Lewa ręka znacznie dłuższa od prawej. Nóg brak. Zaginiony poruszał się na zielonym wózku inwalidzkim marki BMW rocznik 1854, poj. silnika 125 mPa. Ktokolwiek widział męszczyznę proszony jest o kontakt pod numerem: 0-700-601-601-603."
Świtek

Cieniutko... Czyżbyście stracili poczucie humoru? Ruszcie głowami, bo jak tak dalej pójdzie to rubryka zacznie się drastycznie kurczyć, a tego nie chciałbym ani ja, ani chyba nikt z Was. Kurekta jak zwykle nie bierze odpowiedzialności za teksty wydrukowane w Hyperach.
Wodzu



PROWOKATORZY NIE ŚPIĄ!

Każdy czytelnik przysyłający nam swoją pracę jest obdarowywany przez nas pewnym kredytem zaufania. Dla nas wystarczającą gwarancją było nazwisko autora. No właśnie, było. Dwa miesiące temu zamieściliśmy w naszej rubryce opis gry „Dr Mad". Tekst jest dobry, tylko autorstwo mocno podejrzane.

Nie znamy jeszcze całej historii, ale wiemy, gdzie się ona zaczyna i wiemy, gdzie kończy. Zaczyna się ona na 19 stronie 25 numeru „Secret Service". Dwa miesiące temu nie ukazała się u nas kolejna wspaniała praca czytelnika, a bezczelnie przepisany tekst z innego pisma o grach komputerowych. Jest to największa zbrodnia, jakiej może dopuścić się autor. Zapadł już wyrok – tego pana nie obsługujemy i żeby nie było wątpliwości jest to Marcin Kisłowski zamieszkały przy ulicy Traugutta 3a/3 w miejscowości Dobra.

Radzimy Ci spojrzeć w lusterko, Bazyliszku.

Jednocześnie chciałbym przeprosić prawdziwego autora tego opisu – Hartiego. Może chciałbyś dostać jako rekompensatę roczną prenumeratę TS?

A na siebie mogę tylko nałożyć karę w postaci nakazu czytania konkurencji trzy razy dziennie przed każdym posiłkiem.

Dean

AMIGA

AIRBALL
Księga czarów znajduje się w pokoju ze świecą. Usuń kamienie, żeby ją dostać, a następnie połóż ją w lewym rogu. Teraz postępując zgodnie z instrukcjami możesz ukończyć grę.

ALIEN BREED
W terminalu na drugim poziomie wpisz: I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVELS.

ALIEN BREED II / SPIDER HORROR
Przejdź 1 level (Civilian Zone, wszystkie strefy), gdy będziesz w Science Bulding zabij się. Teraz zacznij grę od kodu 737373. Masz 55000$.

ALIEN WORLD / „SIR" Rafał – Moeller
Na ekranie tytułowym wpisz: Bill and Ted bonus game.

AMAZING SPIDERMAN
Wpisz w HI-SCORE: „GENERIC". Teraz używając klawisza HELP zwiększasz swoją energię.

ARKANOID II
Na ekranie tytułowym wciśnij CAPS LOCK i wpisz „MAGENTA". Teraz w grze możesz przechodzić do następnego poziomu naciskając S. Możesz także wpisać w HI-SCORE „DEBBIE S", jeśli chcesz uzyskać nieśmiertelność.

ASSASIN
Wpisz się jako MIDAN w HI-SCORE i już możesz kontynuować przerwaną grę.

AWESOME
Kiedy pojawi się ekran ENERGY / CARGO przesuń kursor w jego lewy górny róg i naciśnij „+" na klawiaturze numerycznej. Dzięki temu uzyskujesz nieśmiertelność i osłony.

BAAL
Podczas ładowania naciśnij i trzymaj prawy przycisk myszy, aż do czasu, kiedy ekran zniknie. Uzyskasz nieśmiertelność. Możesz także spróbować wpisać w HI-SCORE: „COVERBUNDLE".

BACK TO FUTURE III
Żeby uzyskać nieśmiertelność wpisz:
POZIOM 1: ROTTEN CHEAT
POZIOM 2: LOUSY CHEAT
POZIOM 3: LOW DOWN CHEAT

BARD'S TALE
W południe wejdź i wyjdź z Gildii. Wyłącz komputer bez zapisywania (każdy z graczy będzie miał złoto, które grupa miała poprzednio – operację tę można powtarzać). Wczytaj grupę graczy, przejdź do statystyki gracza pierwszego i daj mu całe złoto. Wyrzuć go z drużyny i wczytaj ponownie. Daj całe złoto innemu graczowi (także tę operację można powtarzać).

BARD'S TALE II
Wejdź i wyjdź z Gildii w południe. Znajdź iluzjonistów i zabij ich pierwszą linię obrony. Teraz wypróbuj DISRUPT ILLUSION, aby podnieść swoje punkty doświadczenia.

BASE JUMPERS / Hubert Misztal
Wpisz WIBBLE, a otrzymasz nieskończoną ilość żyć.

BATTLE VALLEY
Wpisz „ROGER MELLIE THE MAN OF THE TELE".

BEACH VOLLEY
Wpisz „DADDY BRACEY". Możesz przeskakiwać poziomy naciskając F1.

BEVERLY HILLS COP
Przy wyborze poziomu trudności wpisz „MELLIE".

BEYOND THE GATES
Wpisz: „THE END OF TIME DRAWS NEAR" i już możesz korzystać z edytora postaci.

BIL'S TOMATO GAME / Hubert Misztal
Klawisz HELO przenosi o poziom wyżej.

BLOOD MONEY
Zatrzymaj grę i naciśnij HELP, żeby stać się nieśmiertelnym.

BODY BLOWS
W menu OPTIONS przesuń joystick raz w lewo i raz w prawo i przytrzymaj przez dziesięć sekund. Pojawi się menu z opcjami nieśmiertelności.

BRUTALS PAWS OF FURY / BARNABA
Ciosy:
PRINCE LEON THE LION:
Ugryzienia: lewo – lewo – lewo – prawo
Pływak: dół – dół i prawo – prawo – fire
Wark: lewo – prawo – prawo i dół – dół
Akord: prawo – prawo i dół – dół – dół i lewo – lewo
Dzika strona: lewo – lewo i dół – dół – dół – prawo – prawo
Uwolniona wściekłość: dół – prawo – dół – prawo
Leon exparience: prawo – lewo – dół – lewo

KENDO COYOTE:
Zatrzaskiwacz: l - ld – d
Za łba: d - dp – p - f
Armatnia kula: p - l - ld – d
Zakręcona kula: d - dl – l - l -f
Pięć pierścieni: p - pd – d - dl – l - l+fire
Siła Ki: d - l - p - p+fire
Hapkido Kata: l - f - f - l - f - d
Dali Lama:
Za łba: d - dp – p - fire
Dym: l - ld – d - dp – p
Myśl Boga: p - pd – d - dl – l
Apokalipsa: d - dp – p - l

BURN'N'BURN / HEPHISTO AND CREATOR
Zamiast START GAME wybierz EXIT. W momencie, gdy na ekranie widnieje flaga wpisz ZXR750R - więcej pieniędzy.

CAPONE
Żeby stać się nieczułym na strzały strzel trzy razy we flagę. Jeśli chcesz dostać bonus; idź przed POST OFFICE.

CAPITIVE
Powtórz 88 razy następujące operacje (zachowuj uzyskane wiadomości):
1. Wyląduj, weź wiadomość od RATT (na burcie),
2. Wystartuj i ponownie wyląduj. Weź wszystkie informacje, jedź do bazy i sprzedaj je za 18600 kredytek.

CARL LEWIS CHALLENGE
Żeby biegać szybciej, wystarczy jednocześnie poruszać synchronicznie joystickiem i myszą.

CASTLE MASTER
Naciśnij L.SHIFT + 2, następnie prawy przycisk myszy. Pojawi się okienko z bardzo użyteczną zawartością.

CHAMBER OF S.P.
Z NOOSE idź do tuneli i poczekaj tam godzinę. Idź do MASTER EYE, poczekaj, aż umrze. Przeszukaj jego ciało. Znajdziesz gwizdek. Użyj go tam, gdzie leży jajko.

CHAMPIONS OF KRYNN
Naciśnij ALT + X (lub ALT + A), kiedy przeciwnik ma wykonać swój ruch. W ten sposób wygrasz walkę.

CHARIOTS OF WRATH
Kiedy program poprosi Cię o naciśnięcie FIRE przesuń joystick wprzód – będziesz nieśmiertelny.

CHASE HQ
Wpisz „GROWLER" trzymając lewy przycisk myszy i FIRE.
T - zerowanie licznika czasu,
N - przejście do następnego poziomu.
Spróbuj także naciskać spację zanim samochód ruszy. Pozwoli to na uzyskanie maksymalnej prędkości 900 km/h.

CHIPS CHALLENGE
Naciśnij F, żeby dostać się do specjalnego menu.
C - przeskoczenie poziomu.
Aby uzyskać nieśmiertelność, wpisz: „SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS".

CHUBBY GRISTLE
Żeby zdobyć życia, wpisz: „BUUURRP" na ekranie tytułowym.

CJ ELEPHANTS ANTICS
Na ekranie tytułowym wpisz: „ITCHY ARSEHOLES" – dostaniesz niekończącą się energię.

CLOWN'O' MANIA
Naciśnij HELP podczas gry, żeby dostać więcej skoków i starzałów.

CONTINENTAL CIRCUS
Kiedy zapali się pierwsze czerwone światło, przesuń joystick naprzód i puść przy drugim czerwonym świetle. Uzyskasz znaczną prędkość na starcie.

CRACKDOWN
Zatrzymaj grę i naciśnij SHIFT (naciśnij, zatrzmaj SMURFa?). 1 – 999 żyć. 2 – 999 pocisków.

CRAZY CARS II
Trasy i numery dróg:
poziom 1: 15th right, 70th left,
poziom 2: 191st right, 666th left, 160th left,
poziom 3: 285th right, 60th left,
poziom 4: 70th right, 54th left, 25th right, 10th left, 160th right.

CURSE OF AZ' BONDS
Naciśnij ALT + X (lub ALT + A), kiedy przeciwnik ma wykonać swój ruch. W ten sposób wygrasz walkę.

CYBERNOID
Na ekranie tytułowym wpisz: „RAISTLIN".
spacja – nieśmiertelność,
N - przeskakiwanie poziomów.

DALEK ATTACK
Wpisz: „ROGER MOORE AND OLIVIER REED WERE NEVER GOOD SINGERS".

DALEY THOMPSON'S
Wpisz: „HINGSEN.J", aby móc dokonywać zmian za pomocą klawiszy funkcyjnych.

DARKMAN
Naciśnij „2", „8" i FIRE.

DEATH MASK / BONIO
Jeśli masz cienką broń, a przeciwnik jest tuż przy Tobie, zacznij się cofać i strzelać tak, by nie znalazł się w bezpośrednim sąsiedztwie przeciwnika. Potwory są na tyle głupie, że nie strzelają dopóki nie są tuż przy Tobie. Skutkuje tylko z tymi przeciwnikami, którzy poruszają się.

DEFENDER OF THE CROWN
Podczas ładowania się gry naciśnij „K". Rozpoczniesz grę z 2048-a rycerzami.

DEFLEKTOR
Możesz przeskakiwać poziomy naciskając: „+" lub „-".

DEUTEROS
Na ekranie PLANET RESOURCE naciśnij SHIFT i C, żeby uzyskać maksymalny poziom wydobycia.

DOJO DAN
Podczas gry wpisz: „WOOLANKIDKICKSBUTT". Od tej pory działają klawisze:
S - osłony,
F8 – przejście do końca poziomu,
F9 – przejście do końca sekcji.

DOODLEBUG / „SIR" Rafał – Moeller
W czasie gry wciśnij równocześnie litery: S, E, G, A i lewy przycisk myszy. Otworzy się tajne okno, w którym możesz wyłączyć czas, uzyskać nieśmiertelność, zmienić level.

DOUBLE DRAGON
Na tytułowym ekranie wpisz: „R U CALLING ME PINT A DOFF!" i naciśnij RETURN. Możesz zabić przeciwnika używając klawisza delete.

DRAGON WARS
Naciśnij AMIGA + E, żeby zobaczyć końcową sekwencję.

DRAGON'S LAIR
Naciśnij: ESC, R, /, L, N, 7 i FIRE, żeby zoabaczyć jak gra przechodzi się sama.

DRAKKHEN
Wpisz imię postaci jako: „31415927" (PI), żeby uzyskać dodatkową energię.

DRILLER
Kiedy wystartujesz – zobaczysz przed sobą budynek. Strzel do niego 25 razy, aby zamienić go w odrzutowiec.

DUNGEON MASTER
Idź do wejścia do podziemi, stań przy drzwiach i wypróbuj czar OH EW RA. Nieopisane czary:
ZO – otwiera drzwi,
DES IS SAR – ciemność,
YA BRO ROS – zostawiania za sobą śladów stóp,
DES EW – osłabianie niumarłych istot,
FUL BRO NETA – osłona przeciw ognistym kulom,
VI BRO – napój – osłona.

ELF
Wpisz: „CHOROPOO" podczas gry, żeby dostać 99 zwierzaków. Zmieniasz postacie naciskając „W" lub „H".

ELITE
Wpisz: „SARA" jako hasło, następnie wprowadź właściwe hasło z instrukcji. Podczas gry, naciśnięcie „•" spowoduje pojawienie się specjalnego edytora pozwalającego na uzyskania bonusów. Przykładowo: 18 FF – kredytki, 97 00 – status ELITE.

ESPANA '92
Wyślij atletę na 3-godzinny trening, przesuń datę z powrotem na 18th i zmniejsz trening na 1 godzinę. Facet urośnie w siłę.

ESWAT
Zatrzymaj grę, wpisz: „JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU" – żeby uzyskać dodatkowe życia.

EYE OF HOURS
Kiedy zostaniesz poproszony o naciśnięcie FIRE – wpisz: „SPAM", żeby rozpocząć grę z nieśmiertelnością.

F1 GRAND PRIX
Zjedź do przeglądu, naciśnij ESC i przyśpiesz czas, żeby wygrać.

F29 RETALIATOR
Wpisz się jako „CIARAN", aby dostać masę uzbrojenia.

F/A-18 INTERCEPTOR
Wybierz FREE FLIGHT MODE, naciśnij: 5, 6, 7, 8, 9, żeby uzyskać dostęp do ukrytych misji.

F-18 INTERCEPTOR / Michał Suszczewicz
Z głównego menu wybierz opcję drugą – teraz zamiast 1-4 wciśnij 0 (zero).
(Nie podałeś adresu – Dean)

FAIRY TALE ADVENTURE
Wczytaj plik Save-Game i zmień w nim wartość 18 na inną, niezerową. Uruchom grę i użyj klawiszy:
kursory – szybsze poruszanie się,
B - wołanie łabędzia,
R - uratowanie księżniczki,
= – współrzędne,
F9 – przesunięcie zegra o godzinę naprzód.
F10 – współrzędne pozycji.

FALCON
Podczas gry naciśnij CTRL + ALT + Y, żeby dostać paliwo i uzbrojenie.

FEARS / KALI
W pierwszym etapie, gdy dojdziesz do niebieskiego korytarza „opukaj" spacją lewą ścianę, a otworzy się ukryte przejście, w którym jest dodatkowe życie, mini gun i amunicja.

FINAL FIGHT
Żeby stać się niewidzialnym – oglądaj czołówkę. Kiedy człowiek poprosi Mike'a Haggara o włączenie telewizora, naciśnij pięć razy HELP.

FINAL FIGHT / HEPHISTO AND CREATOR
Zatrzymaj grę i wpisz SHERRIF FATMAN.

FLOOD
Wprowadź nazwę poziomu jako: „SOAP". Teraz możesz wybrać dowolny poziom. Kod do ostatniego poziomu: „MEEK".

FOOTMAN
Idź do górnego, lewego rogu tunelu (pierwszy labirynt), żeby ukryć się przed duchami i zebrać owoc.

FULL CONTACT
Podczas gry wpisz: „QAZWXEDCRFVTGBHNUJM", aby pokonać przeciwnika.

GALAGA / Grzegorz Mucha
1. Jeżeli w którejś z planszy (obojętnie w której) jesteś powyżej 2 minut to przylatuja duży świecący statek. Jak go rozwalisz, dostaniesz około 2500$ gotówki.
2. Jeżeli złapiesz bombę i statki wroga zmienią się w kolorowe kuleczki, wajcha w dół i Twój statek ja przyciągnia.

GAUNTLET
Naciśnij SHIFT, żeby móc przechodzić przez ściany.

GAUNTLET II
Kiedy otwierasz skrzynię ze skarbami – naciśnij HELP; następnym razem naciśnij INSERT (0 na klawiaturze numerycznej), żeby zdobyć 50000 punktów życia.

GAZZA 2
Kiedy Twoja drużyna prowadzi, naciśnij ESC żeby wygrać.

GENESIA / KALI
Jeżeli oddział składa się z co najmniej dwóch ludzi, to rozdziel go (opcja „DIVISER"), przesuń kursor na jednostkę, która się oddzieliła i połącz oddziały (opcja „ENROLER") – oddział przesunął się nie tracąc punktów ruchu. Można powtarzać wiele razy.

GENGHIS KHAN
Nie przesuwaj wszystkich swoich sił do jednostki dowodzącej, gdyż jeśli przeciwnik wygra z Tobą walkę – odbierze Ci połowę jednostek.

GHOSTBUSTERS II
Włóż drugi dysk, kiedy pojawi się workbench – włóż pierwszy dysk. W grze używaj klawisza RETURN do przeskakiwania poziomów.

GHOSTS'N' GOBLINS
Wpisz: „DELBOY", kiedy na ekrania widnieje lista płac (credits), żeby stać się niewidzialnym.

GLOOM / KALI
W 4 etapie, gdy dojdziesz do koła śmierci, nie wchodź w pierwszy korytarz, tylko pójdź dalej za ruchomą ścianą, a znajdziesz pomieszczenie z automatem z grą „UNDER KILL". Podejdź do automatu i przejdź planszę, a dostaniesz dodatkowe życia.

GOLDRUNNER
Wpisz w HI-SCORE: „EASYMODE". Od tej pory działają klawisza:
F9 – przeskoczenie poziomu,
F10 – energia.

GRAVITY FORCE
Wpisz jako hasło „WARPxx" (xx – numer poziomu od którego chcesz zacząć grę).

GREAT GIANA SISTERS
Naciśnij: „A", „R", „M", „I", „N", żeby przeskoczyć poziom.

GREMLINS II
Wpisz: „SINATRA" w HI-SCORE, żeby uzyskać nieśmiertelność.



Tipsy & kody

HACKER 2
Wpisz: „COVER" jako swoje imię, żeby zobaczyć zakończenie. Możesz wypróbować także:
COVER H2SC
TITLE H2SC
DEMO H2SC

HAMMERFIST
Wpisz w HI-SCORE: „TAEHC OT TNAW I". Od tej pory F7 powoduje przeskoczenie poziomu.

HAPPY BEAR / Bat-Man
Zbierz kolejno kwiat, jabłko, kwiat pomarańczowy i zabij dwie pszczoły. Możesz skakać dwa razy wyżej. W trzeciej planszy, jak znajdziesz kokos wróć na początek planszy – punkty x 5.

HARD DRIVIN' I & II
Kiedy jedziesz z największą prędkością, naciśnij „N". Otrzymasz nielimitowany czas i niewrażliwość na kolizje.

HEIMDALL
Jeśli umrzesz, przejdź do SAVE OPTIONS. Podczas zapisu gry, kidey zostaniesz poproszony o włożenie dysku SaveGame – kliknij na „NO". Możesz teraz wrócić do gry i grać dalej.

HEROES OF THE LANCE
Użyj czaru FIND TRAPS, żeby pozbyć się spadających kamieni.

HUNT FOR THE RED OCTOBER
Kiedy zostaniesz zaatakowany przez wrogie statki – zapisz grę i wczytaj ją ponownie. Wrogowie znikną.

HYBRIS
Zamiast na początku gry naciskać FIRE – naciśnij spację.

INTERNATIONAL KARATE / Grzegorz Mucha
Wpisz podczas walki RTUSF (ale szybko), a gościom pospadają gacie.

ISHAR II / BONIO
Cofając się krok po kroku przed przeciwnikiem tak, aby nie być w bezpośrednim zasięgu jego miecza zobaczysz, że w pewnej chwili facet zatrzyma się. Możesz go wtedy spokojnie wykończyć z łuku lub czarami nie tracąc energii. Działa na każdego przeciwnika.

JAMES POND II: ROBOCOD / Mr. Art White
Aby uruchomić Cheat screen napisz O.S. FRIENDLY, a następnie zatwierdź klawiszem „M".

KNIGHTS OF THE SKY / RUDY TOMEK
Jeżeli zablokuje Ci się karabin trzymaj „FIRE" i wciśnij „U".

PIT FIGHTER / Anonim!
Podczas gry wpisz „LOBSTERS". Możesz użyć klawiszy:
od 1 do 9 i 0 – zmiana poziomu,
L - eliminacje,
C - mistrzostwa.

P.P. HAMMER / Łukasz Uciecha
Wciśnij 1, 2, 3, 4 – uzyskasz wszystkie przedmioty.

PROJECT X / SPIDER HORROR
Na statku CRUX II na poziomie 2: po stracie życia szybko wleć pod skały, żeby uwolnić się od wrogów. Kiedy dotrzesz do obrońcy, ustaw się w prawym górnym rogu, a nie dosięgną Cię jego pociski.

PUTTY / HEPHISTO AND CREATOR
W tabeli wyników wpisz HEADLIKEAHOLE i pacnij w ENTER na numerycznej. Teraz F1..F10 zmienia poziomy.

REACH FOR THE SKIES / „SIR" Rafał – Moeller
Ostrzelanie (zacznie dymić) samolotu litera szyku dwusilnikowych bombowców (leci on najniżej) spowoduje, że zawróci on całą wyprawę do bazy.

RETURN TO GENESIS / SPIDER HORROR
Na screenie tytułowym wpisz: „WASP.ASM" i naciśnij F5 – niewidzialność.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND / RUDY TOMEK
Daty warte zapamiętania:
1613 – Jamajka
1692 – Monstreat
1665 – Nebraska
1712 – St. Kiss.
1710 – Antika
1725 – Barbados

SETTLERS, THE / Gaweł z Gęsińca
Podczas gry szukaj drogi przeciwnika, która przylega obok Twojej granicy. Następnie postaw przy niej chorągiewkę i po kliknięciu dwoma na myszy, ściągnij jego drogi tworząc skrzyżowanie dróg przeciwnika na Twoim terenie. Dzięki temu możesz korzystać z jego materiałów, ludzi, wojsk itd. Możliwości mnóstwo.

SETTLERS, THE / Paweł Trzmielewski
1. Stawiając zamek centralny spróbuj ustawić go tak, aby miał chociaż jedną naturalną granicę (np. góry, pustynia, wielkie jezioro). Przeciwnik jej nie naruszy, poprzez zbudowanie strażnicy, wieży, czy wartowni.
2. Atakując, poczekaj na zmianę warty w strażnicach przeciwnika. Wybierz sobie cel ataku tak, by reszta strażnic stała się enklawą, do której nie dotrą wyćwiczeni rycerze. Będziesz mógł ja wykańczać jedna po drugiej, bo w każdej będzie tylko 2 ludzi. A w razie ataku nie dotrą posiłki.

SHADOW FIGHTER / Siwy
Naciśnij M w trybie gry CAREER, co spowoduje zwiększenie ilości gotówki o 1 mln.

SUPER FROG / Bat-Man
W ostatniej planszy zamku, gdy masz skrzydła i jesteś w drugiej sali trampolin stań na najwyższej odbijaczce, podskocz i włączając Auto-Fire ciśnij prawo + góra. Próbuj, aż do skutku. Nie jest to łatwe, ale jak Ci się uda znajdziesz się przy wyjściu oszczędzając sobie łażenia po komnatach.

SUPER FROG / Siwy
Wciśnij spację i wpisz: „WE ARE ON A MISSION FROM GOD", od teraz:
I – energia, osłona
K - rodzaje broni

SUPER HANG ON / RUDY TOMEK
To tabeli najlepszych wyników wpisz 750J.

SUPER STARDUST / „SIR" Rafał – Moeller
BAQQAAAADCY – tunel z jednym życiem.
BBRQAAAAFEW – tunel z dwoma życiami.

ATARI ST

ELF / Patrick Walczyk
W 1. świecie, a trzecim poziomie (tuż przed drzwiami SPIDER'a) na najwyższej chmurce znajduje się bonus – screen!

GOBLINS 2 / Patrick Walczyk
Aby zwinąć grubasowi kiełbasę, należy za pomocą wyrzutni przed drzwiami dostać się na dach (uprzednio usypiamy grubasa kwiatkiem).

PINBALL OBSESSION / Patrick Walczyk
Uniwersalne hasło to „EUROSWAP"

TREASURE ISLAND DIZZY / Patrick Walczyk
Po wpisaniu podczas gry I CAN FLY (klawiatura ang.) lub I CAN FLZ (klaw. niemiecka), DIZZY będzie latał. Jednak testerzy nie popisali się i latając nad drugim brzegiem gra może się zawiesić.

VIDEO KID / Patrick Walczyk
Wpisanie podczas gry „KILL" da Ci max żyć.

PC

7TH GUEST / BARNABA
Hasło, które należy ułożyć z puszek w kuchni, brzmi: SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT. Hasło, które należy ułożyć w bibliotece, w lunecie jest następujące: THERE IS NO POSSIBLE WAY.

COMMANCHE / Michał Kluz
Sposób na „cheat mode": W menu wciśnij Backspace i wpisz „KYLE".

DARK FORCES / Bartosz Wilk
Jako kod wpisz LAARC, lub LAEXECUTOR.

DARK FORCES / WOLF (AREK)
Nowe kody:
1. LABUG – możesz schylać się niżej (klawisz C) – tryb „INSECT".
2. LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINGABOUT (lepiej żeby w pokoju nie było rodziców).
Wskazówki:
1. Granaty, miny i wyrzutnie pocisków nie działają w wodzie, więc nie trać ich na darmo.
2. Roboty z farfoclami u dołu giną dopiero wtedy, gdy pojawi się bateria. Jeżeli się nie pojawi, a odejdziesz na chwilę w inne miejsce, zaczną znów myszkować (poziom trzeci).
3. Duże czarne kula, które strzelają zieloną plazmą, nic Ci nie zrobią, jeżeli podejdziesz do nich bardzo blisko.
4. Miny pozwolą dotrzeć na wyższą półkę (pod warunkiem, ze jesteś nieśmiertelny). Wystarczy stanąć pod nią i podłożyć tyle min, ile się da (LAIMLAME, LAPOSTAL).
5. W pierwszej misji idź prosto, pokonaj przeszkadzajki (4) i otwórz drzwi. Wpisz LAPOGO i wejdź w dużą ścianę (jeżeli to nie poskutkuje spróbuj obok). Znajdziesz się w silnie chronionej części bazy.
6. Jeżeli w jakiejś ścianie jest pionowa czarna kreska (szwy na ścianie), oznacza to, że coś się za nią kryje. Wystarczy granat lub mina.
7. Kody do gry DARK FORCES zaczynają się na litery „LA" (Lucas Arts, ID SOFTWARE DOOM).

DESERT STRIKE / Bartosz Wilk
Wywołaj menu przed startem i wciśnij F1. Wpisz WATERFALL i naciśnij ENTER – po starcie będziesz nieśmiertelny.

DUNE 2 / P.S. Henry
1. Jeżeli baza wroga jest przy końcu mapy, to zawsze zostaje tam trochę miejsca, aby wjechać tam swoim pojazdem (między bazę a koniec mapy). Jednostki wroga stojące po drugiej stronie bazy chcąc w Ciebie strzelać będą zawsze trafiały w swoje zabudowania. Sukces gwarantowany w 95%.
2. Jeżeli jesteś dość sprytny to postaraj się podprowadzić czerwia pod bazę wroga z pojazdami. Takie zabawy mają sens tylko wtedy, gdy ma się dużą przewagę.

ELF / Bartosz Wilk
Spałzuj grę i wpisz HIGHLANDER. Teraz:
I - nieśmiertelność,
E - latanie,
S - następny poziom.

LIGA POLSKA MANAGER '95 / JACEK PLACEK
1. Możesz się szybko wzbogacić handlując zawodnikami z niższych lig.
2. Po pierwszej połowie meczu możliwe jest ustawienia wszystkich parametrów (obrony, ataku i pomocy) na „full".

LIGA POLSKA MANAGER '95 / Łukasz Reługa
1. Przy rozbudowie stadionu stawiając krzesła lub ławki można budować je bez straty pieniędzy. I tak np. krzesło kosztuje 0,1 tys. zł. Postaw 9 krzeseł, a zapłacisz 0 tys. zł. Stosując tę metodę kilka (set) razy będziesz miał dużo miejsc za darmo.
2. Kontrakty z zawodnikami przedłużamy klikając prawym przyciskiem myszy na zawodnika po włączeniu ikony z wykresami kondycyjnymi zawodników.
(pozdrowienia dla Michała z Kielc – stałego czytelnika TS)

LION KING / Bartosz Wilk
Na planszy tytułowej wpisz DWARF, w czasie gry:
L - następny poziom,
H - regeneracja energii.

LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE / Michał Kluz
Gdy grasz z kumplem staraj się tankować na samym końcu pasa tankowania – przeciwnik nie zajedzie Ci drogi.

LUCAS PROBLEM / Jakub Poterski
Klocki przesuwaj w następującej kolejności (P - prawo, L – lewo): PLLPPPLLLLPPPPLLLLPPPLLP.

MORTAL KOMBAT II / Olek
1. Losowy wybór postaci:
Na planszy, przy wyborze postaci trzymaj górę i wciśnij F1 (dla drugiego gracza F2).
2. Wyłączenie przerzucania (tylko dla dwóch graczy): Po wybraniu zawodników trzymać dół + HP (wysoka pięść) – jednocześnie obaj gracze, aż do pojawienia się napisu THROWING DISABLED.

RELENTLESS / Michał Kluz
1. Na pierwszej wyspie ze sklepu koniecznie weź syrop – będzie Ci potrzebny przy wieży ciśnień.
2. Na drugiej wyspie zaufanie stojących na rogu trzech lisów zyskasz zeskakując na nich z murku.
3. Grzeb we wszyskich śmietnikach, szafkach, itp. Są tam ukryte pieniądze (sashes), magia (magic ball) i energia (hearts).
4. Staraj się rozmawiać ze wszystkimi przechodniami – możesz zdobyć ważne informacje.

RISE OF THE TRIAD / Olek
Kolejne kody:
BADTIP – shrooms mode,
SPEED – gra sama się przejdzie.

RISE OF THE TRIAD / WOLF (AREK)
Wskazówki:
1. Na dalszych poziomach nie podchodź za blisko do typa w zielonym płaszczu. Jeżeli masz bazookę albo coś w tym stylu, zabierze Ci ją z rąk.
2. Gdy masz przed sobą długą drogę, a w niej wgłębienia po bokach, to strzel z pistoletu. Zaalarmowany strzałem wróg sam wyjdzie z ukrycia i wtedy będziesz mógł go spokojnie załatwić.
3. Jeśli widzisz jakąś broń otoczoną kolumnami, to nie próbuj iść po nią, bo zostaniesz złapany w pułapkę, z której nie ma wyjścia. Jest jednak jeden sposób: strzel w ziemię z bazooki, a odrzut wyniesie Cię w górę, oczywiście ze stratą energii.

SKELETON KREW / Anonim!
Podczas wybierania postaci wpisz „I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST" potem Spację i 9.

TERMINAL VELOCITY / Kichu
Uruchom grę z parametrem:
TV –turbo
TV –hyper
TV -guide
TV -dinner
TV –omottv
TV –antenna
TV –onlythefirsttwointhislistarereallyreal
Każdy z nich daje troche inner rezultaty.

TITUS THE FOX / Jakub Poterski
Na pierwszej planszy wejdź w pierwsze napotkane drzwi (strzałka w dół), teraz z łatwością przejdziesz ten poziom.

TRANSPORT TYCOON / Franco Riwwis
W prawidłowym funkcjonowaniu transportu konkurencji nie możesz tylko dobrać tylko do jego samolotów. A więc po kolei:
Samochody: Jeśli nie możesz wyburzyć drogi po której jeżdżą pojazdy konkurenta, połóż tam tor kolejowy i go zburz.
Pociągi: Jeśli widzisz, że komputer zaczyna budować trasę kolejową (najczęściej zaczyna od mijanek) okrąż jego tory ze wszystkich stron własnymi, leżącymi równolegle do jego. Jeżeli jednak zorientowałeś się za późno i komputer wybudował już kolej to za jego stacją postaw zajezdnię i kup lokomotywę. Gdy pociąg przeciwnika będzie stał na stacji wypuść ją (jeśli nie chce wyjechać użyj ikony sygnalizatora). Uwaga! Komputer zniszczonych pociągów nie odbudowuje, więc możesz go zruinować.
Statki: Okrążaj ja dookoła ziemią (podwyż teren).

WINGS OF FURY / Robert Mazurkiewicz
Samoloty z torpedami nadlatują co 10 minut. Aby uniknąć torpedy można w 9 minucie gry włączyć pauzę na około półtorej minuty. Jest to przydatne zwłaszcza w stopniu kapitana.
Płynącą torpedę można także rozwalić:
– z karabinów maszynowych,
– własnym samolotem.

COMMODORE 64

ACTION BIKER / NINJA 2
POKE 15489, 48 – nieśmiertelność.

ARCTIC ANTICS / Patryk Konlarz
Gdy grasz z komputerem znajdź wlaz z rakietą i powycinaj piłą naokoło wiele przerębli. Gdy komputer przyjdzie ze wszystkimi przedmiotami i będzie chciał się dostać do rakiety, wtedy wpadnie do pułapki i zamarznie.

ARKTYCZNE POLOWANIE / NINJA 2
Naciśnij lewy „SHIFT" – możesz skakać po wodzie.

ARNIE / M. Witkowiak
Do $33D6 wstaw $AD – nieśmiertelność.

ASPHAI / DISCILL!R
Wpisz POKE 3574, 44 – nieśmiartelność.

ASTERIX / DISCILL!R
Wpisz POKE 54462, 201 – nieśmiertelność.

AUTOMANIA / NINJA 2
POKE 2249. 9 – nieśmiertelność.

BACK TO THE FUTURE II / M.'A'.B
Każde hasło działa na innym levelu:
1. MARTY MCFLY (nieśmiertelność)
2. MOM, IS THAT YOU (następny level)
3. TOM LOVES THERESA (nieśmiertelność)
4. OUTATIME (następny level)
5. BACK TO THE FUTURE 3 (3 dodatkowe życie)

BATMAN THE MOVIE / NINJA 2
Aby strącić Jockera z drabinki, strzel w niego linką.

BIONIC COMMANDO / M.'A'.B
Wyskocz z levelu pierwszego w momencie, gdy zegar będzie wskazywać jedynkę – otrzymasz 9 żyć.



BLACK GALERY, THE / NINJA 2
Na stronie tytułowej wpisz „JOHN" – dodatkowe 8000 GP.

BOUNDER / NINJA 2
Na ekranie tytułowym wciśnij jednocześnie „Q" + „A" + „Z" + SPACJA – niespodzianka.

BOUNTY BOB / DISCILLIR
Wpisz POKE 28463, 173 – nieśmiertelność.

BRIDGE OF FRANKENSTEIN / NINJA 2
Łopata znajduje się na cmentarzu za drugą mogiłą od lewej.

BRUCE LEE / NINJA 2
POKE 7623, 165 – nieśmiertelność.
BUSHIDO / M. Witkowiak
Poradnik małego magika
Lizard skin + Witch weed = fear
Falrie fungi + Lizard skin = heal
Witch weed + Fairie fungi = repel
Moondust + Lizard skin = omen
Venom + Fairie fungi = unseen
Phoenix egg + Venom = destroy
Uwaga na kolejność składników!

CARS, THE / NINJA 2
Naciśnij „T", „M", „Q", „R" i „F1". Potem „RETURN" i „B" – nieskończona ilość benzyny.

CHINA MINNER / DIABELSKI TROL
Nieśmiertelności do kolejnych części:
2 – POKE 34625, 234
3 – POKE 34625, 234

DEFENDER OF THE CROWN / NINJA 2
Gdy walczysz na kopie, ustaw swoją powyżej tarczy, a poniżej szyi przeciwnika. Gdy będziesz blisko, naciśnij „FIRE".

EGGMAN 4+ / NINJA 2
Wpisz się jako „IVANA" – zaczniesz od ósmej rundy.

ELITE SQUAD / M. Witkowiak
Ilość żyć jest w $54.

ELVIRA II / M.I.L.I.
Nie wchodź do pustego pokoju na pierwszym piętrze domu. Aby bezpiecznie przeżyć spotkanie z pewną panią w pokoju z dużym łóżkiem, przed wejściem do niego rzuć czar COURAGE.

ENGLAND CIVIL WAR / NINJA 2
Żeby wygrać, nie musisz niszczyć armii wroga. Musisz tylko zburzyć wrogi fort.

ETERNAL / Karol Pojawa (Black Dragon)
Na planszy z wyborem muzyki lub efektów dźwiękowych ciskaj joyem jak najszybciej w lewo i w prawo. Powoli będzie się pojawiać napis „CHEAT" w miejscu, gdzie wyświetlany jest czas. Kiedy napis będzie migać kolorami białym i czerwonym wciśnij „fire" w joysticku. Uruchomi się nietykalność.

FEUD / M. Witkowiak
Znaczenie niektórych czarów:
Teleport – przenosi do chatki.
Zombie – zamienia rolników w zombie.
Swift – turbodopalaczowaniodoładowanie.
Freeze – zatrzymuje wroga.
Ivisible – niewidzialność.
Heal – leczy rany.
Fireball – broń.
Lighting – też broń.

FIRST STRIKE / M. Witkowiak
Do $95AC wstaw $AD – będziesz bogiem!

FLIMBO'S QUEST / Karol Pojawa (Black Dragon)
W pierwszej planszy idź w prawo do końca ekranu, a na tle skarbca kucnij – więcej czasu.
Idź w lewo do końca ekranu, wejdź na drabinę i kucnij – lepsza broń.
W drugiej planszy weź papirus i idź na koniec ekranu w prawo. Wejdź na most i zeskocz na wyspę, później kucnij – cały wyraz.

FORT APOCALYPSE / DIABELSKI TROL
Nieśmiertelności do kolejnych części:
1 – POKE 36364, 234
2 – POKE 36365, 234
3 – POKE 36366, 234
4 – POKE 36367, 234

GHOSTBUSTERS / M. Witkowiak
Ilość kasy jest od $57 do $59.

48

GREAT ESCAPE / M.I.L.I.
Wszystkie przedmioty trzymaj w podkopie, nikt Ci ich nie zabierze. Nie wstawaj zbyt wcześnie bo Cię zaaresztują.

HARD HAT MACK / DIABELSKI TROL
Nieśmiertelność: POKE 16877, 173.

HEAD OVER HEELS / Patryk Koniarz
F5 – zmiana postaci.

IRON LORD / M. Witkowiak
Nagraj stan gry w zamku, wyjdź z gry i w pliku „SG" w $134 / $135 bajtach jest zapisana ilość kasy. Uwaga: najpierw młodszy, potem starszy.

KILLER RING / M.'A'.B
Wpisz YXES – nieśmiertelność na jednej planszy.

LAST NINJA I / M. Witkowiak
Do $02AF wstaw $01 – przejście do następnego poziomu.

LEGEND OF KAGE / M.I.L.I.
POKE 13611, 96
SYS 2344 – nieśmiertelność.

LODE RUNNER / FAZI
POKE 2966, 173 – nieśmiertelność.

MANIAC MANSION / M.'A'.B
Szyfr do sejfu: 1029.

MIDNIGHT RESISTANCE / M. Witkowiak
Do $27FD wstaw $AD – nieśmiertelność.
Do $B5C8 wstaw $FC – kredyt w sklepie.
Do $1447 wstaw $00 – dużo rakiet.
Do $1421 wstaw $00 – dużo naboi.

MOUNTAIN BIKE RACER / M. Witkowiak
Ilość kasy jest w $5F / $60.

NAJEMNIK / M. Witkowiak
Do $4F86 wstaw $AD – nieśmiertelność. Wpisz się jako Bilbo, Elrond, Galadriela, Mithrandir.

NAVY MOVES / FAZI
Użyteczne komendy:
EMERGE – wynurzenie (potrzebny kod oficera)
STOP M - silniki stop (j.w.)
END – kończy zabawę z terminalem
OPEN – otwiera drzwi do pomieszczenia z bombą (działa tylko w jednym terminalu)

PUNCHY / DIABELSKI TROL
Nieśmiertelność: POKE 15458, 50.

ROBBO / M. Witkowiak
Do $C4B4 wpisz $00 – nieśmiartelność. W $A3 jest licznik naboi.

SCUMM / M.'A'.B
Naciśnij SPACE, B, V lub SPACE, Z, X, C - następny poziom.

SLATERMAN / M. Witkowiak
Wpisz hasło GRIFFIN – będzie cheat.

STIX / M. Witkowiak
Wpisz hasło QUEEN – będziesz nieśmiartelny.

THEATRE EUROPE / Patryk Koniarz
Hasło do broni atomowej – Midnight Sun.

TITANIC BLINKY / M. Witkowiak
Do $0C81 wstaw $AD – nieśmiertelność.

TRAPDOOR / NINJA 2
Aby zabić ducha, daj mu na ofiarę dżdżownicę lub stworka z piwnicy.

ULTIMA I / M. Witkowiak
Przy ustalaniu parametrów postaci.
Rasy:
Human – intelligence + 5
Elf – egility + 5
Dwarf – strenght + 5
Bobbit – strenght – 5, wisdom + 10
Zawody:
Fighter – strenght + 10, egility + 10
Cleric – wisdom + 10
Wizard – inteligence + 10
Thief – egility + 10
Płeć nie ma znaczenia.

WŁADCA / Patryk Koniarz
Kiedy któryś z komputerowych przeciwników ogłosi, że chce kupić od Ciebie księstwo, sprzedaj mu je. W następnej turze możesz ja najechać – będzie tam zero żołnierzy.

KONSOLE

ADVENTURE ISLAND III / Nintendo / ARNOLD
W drugiej planszy siedząc na fioletowym stworku skocz do lewy i strzel do najdłuższej burty. Tym sposobem otworzysz tajne przejście. W środku musisz wziąć kryształ i owoc. Wydostać się stamtąd można na dwa sposoby: strzałką w lewo – wyjście lub strzałką w prawo – tajne plansza.

AIR DRIVE / Sega Mega Drive 2 / David Mega Lisowski
W options najpierw daj na „easy", a później na „player" i dwa razy w prawo – 5 żyć.

ALIEN VS PREDATOR / Atari Jaguar / MANIAK KONSOL z Krakowa
1. Grając obcym można kokonować ludzi. Podbiegamy do żołnierza i stakujemy ręką, potem ogonem (gostek nieruchomieje) i znowu ręką. Pojawia się napis „COCOON THE ENEMY", teraz przebiegamy po trupku (wyświetla się napis „COCOON COMPLETE") i pod gębą obcego pokazuje się stadium rozwoju zarodka.
2. Grając Predatorem mamy dostęp do następujących broni:
WIRST BLADE – ręka z ostrzami, trzeba trafić dwa razy
COMBI STICK – jedno trafienie wystarcza do zabicia żołnierza, dobra do walki wręcz
DISK – jedno celne trafienie zabija wrogów stojących daleko od Ciebie
SHOULDER CANNON – piękna sprawa, używać tylko w dużych pomieszczeniach na ekupiska wrogów; trafienie w bliską ścianę reni Predatora
Nie zabijaj przeciwników będąc niewidzialnym – tracisz punkty oraz broń.
3. Grając człowiekiem postaraj się zdobyć MOTION TRACKER (jest na SUB-LEVELU 5).

BATMAN RETURNS / Pegasus / Siwy
W planszy, gdzie nad oknami miga strzałka, znajduje się żyrandol. Uderz w niego kotwiczką, a otrzymasz: siłę, życia lub batmerangi.

BATTLE CITY / Pegasus / KTOŚ
Jeżeli zobaczysz napis „stage..." wciśnij A.

BIGNOSE THE CAVEMAN / Pegasus / KTOŚ
W 6 levelu zaraz na początku jest przepaść. Przeskocz ją, potem wskocz na platformę nad nią i doskocz do zwisających płonczy (krzaków) – Bignose przeleci planszę.

BUBSY / Ateri Jaguar / MANIAK KONSOL z Krakowa
Kod do ostatniego levelu (15): 672345

CHACK POP / Pegasus / Bayclops
Na planszy z napisem Chack POP poczekaj trochę, a zobaczysz jak gra komputer. Poczekaj jeszcze kilka sekund i wciśnij start. Pojawi się plansza tytułowa, a HI SCORE się zapełni. Wybierz teraz grę na jeden lub dwóch graczy i znajdziesz się w 7 levelu z 99 życiami!

CONTRA: ALIEN WARS / Game Boy / PAN KRAMU & EL BARTO
Kod: 21LN – 4 level na easy (normalnie kończysz na trzecim).

DARIUS TWINS / SNES / PAN KRAMU & EL BARTO
Na screenie z wyborem ilości graczy trzymaj w drugim joy'u LEFT i RIGHT i naciśnij w drugim joy'u START + SELECT – masz 49 żyć.

D.J. BOY / Nintendo / Rafał Dzienniak
Tajne ciosy uruchamiasz naciskając jednocześnie oba turba. Możesz wykonać tylko trzy takie ciosy.
F-22 INTERCEPTOR / Mega Drive / EL BARTO
Wpisz kod: GTGAVO. Po załadowaniu ciekawy obrazek.

FIFA SOCCER '95 / Sega Mega Drive 2 / David Mega Lisowski
Cheat: A, B, A, C, A, B - pozwala na rozstrzygnięcie meczu przez rzuty karne.
Aby uruchomić wszystkie cheaty, należy w meczu nacisnąć „Start", a później „A".

GLOOM / CD 32 / ELF
W pierwszym etapie wejdź do lewego pomieszczenia. W świecącym się rogu jest tajne przejście

GOONIES / Nintendo / Rafał Dzienniak
Zabijaj myszy. Zostawiają one bomby, którymi rozwalisz pancerne drzwi. Bomby stawiasz naciskając jednocześnie dół oraz uderzenie.

INDIANA JONES III / Nintendo / ARNOLD
Jeżeli nie chcesz rozwiązywać układanki z pucharem, naciśnij SELECT – Indy ucieknie

LODE RUNNER / Pegasus / KTOŚ
W czasie gry wciśnij SELECT, potem A lub B.

MICKEY MOUSE I - CASTLE OF ILLUSION / Sega Mega Drive / Waldzior
1. Gdy zaczniesz trzeci świat, wpadnij do 1 dziury i idź w lewo – przejdziesz przez ścianę i dostaniesz się do ukrytej komnaty.
2. W 5 świecie idź w prawo i wejdź do 2 dziury i w prawo. Odbij się od przeciwnika i wskocz do komnaty ze strzałami i energią.
3. Aby zabić grubasa na końcu 5 świata, wskakuj mu na głowę w chwili, gdy szczerzy zęby – inaczej się obroni.

MORTAL KOMBAT 3 / SNES / PAN KRAMU & THEC
Mega COMBO Nightwolfa: dwa razy wysoka pięść, AXE UPPERCUT (dół, przód, wysoka pięść), dwa razy wysoka pięść, SHOULDER RAM (przód, przód, niski kop).

NBA JAM T.E. / SNES / PAN KRAMU & EL BARTO
Na ekranie tytułowym naciśnij „START" i wklep: Y, GÓRA, DÓŁ, B, LEWO, A, PRAWO, DÓŁ. Wybierz dowolny wariant gry. Teraz swoje inicjały wpisz jako „JAM" – będziesz bossem.

NBA LIVE '95 / Mega Drive / PAN KRAMU & EL BARTO
Włącz „EXHIBITION", teraz w „START NEW" wklep kod: REFLOG – możesz sobie pograć w golfa (?!!???).

NBA LIVE '95 / Sega Mega Drive 2 / David Mega Lisowski
Podczas wybierania playerów (jeden lub drugi gracz) wduś „dół" na joypadzie – będziesz mógł się wpisać.

NIGHTMARE ON ELM STREET, A / Nintendo / Rafał Dzienniak
Jeżeli jeszcze nie zasnąłeś i znajdujesz się obok falującej linii, która chroni schody – dotykaj jej. Sen szybko przejdzie.
Nie musisz czekać przed potworem na sen. Idź normalnie, a jak będziesz przy potworze naciśnij SELECT. Pamiętaj o zbieraniu wszystkich znaczków.

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE / Sega Mega Drive / Waldzior
1. Na 1. poziomie, gdy zjedziesz po linie i „zaklepiesz" się przy statuetce, odbij się od pajęczyn na linę i wejdź na górę. Nie spadaj do dziury, tylko skocz w lewo na ukrytą za drzewem platformę. Potem huśtając się w tym kierunku dostań się do życie.
2. Przy końcu 2. etapu (XILABA FALLS) wejdź na most i weź paprykę. Będziesz mógł wysoko skakać i doskoczysz na platformę z życiem.
3. Na początku 3. etapu (TAZAMUL MINER) popchnij wózek do końca torów, ale nie wskakuj na linę, tylko idź w prawo. Rozwal beczkę z prochem, a dostaniesz się do jaskini z energią i innymi rzeczami.
4. W 3. etapie, gdy rozwalisz pajęczynę w drzwiach, wejdź do nich i idź w lewo. Gdy dojdziesz do barykady, możesz się pod nią przeczołgać (dół + B) – dostaniesz się do jaskini z energią i bronią.
5. Na początku 5. etapu (LOST CITY OF COPAN) idź w prawo i dostań się po językach na górną platformę, potem skocz w lewo trzymając ten kierunek. Zlecisz na platformę ze skorpionem i drzwiami. Wejdź do nich. Będziesz mógł zagrać w oryginalnego PITFALLA z 1982 r.

PRINCE OF PERSIA / Nintendo / Rafał Dzienniak
Uwaga! Tego jeszcze nie było. Idź do CONTINUE trzymając góra + START – 10 minut gry, a trzymając dół + START – 90 minut.

RISTAR / Mega Drive / PAN KRAMU & EL BARTO
Cheaty wklepuj w „PASSWORD":
MUSEUM – walczysz tylko z BOSSAMI
MAGURO – różne bzdety
DOFEEL – TIME ATTACK

SKELETON KREW / CD 32 / ELF
W pierwszym etapie strzelaj w środek bramy – jest tam Bonus Room.

SONIC THE HEDGEHOG 3 / Sega Mega Drive / Waldzior
1. W akcie 1. ANGEL ZONE po rozpoczęciu gry idź w prawo i gdy spadniesz w dół, cofnij się w lewo i przebij się przez ścianę (dół + fire) – bonus level.
2. Jeśli masz ognistą osłonę, skocz i gdy jesteś w powietrzu jeszcze raz fire – bardzo dobry atak.
3. Mając bańkę (osłonę) nie musisz się martwić o powietrze pod wodą.
4. Nazbieraj w etapie bonusowym 50 obręczy – kontynuacja.
5. Gdy zginiesz i nie masz więcej kontynuacji, przenieś się z powrotem do opcji 1 platera – możesz grać od alrety na której skończyłeś.
6. Najlepiej graj TAILS, ponieważ latając może dostać się w miejsca, gdzie nie może SONIC (skok + fire).

SPIDER MAN / Game Boy / PAN KRAMU & EL BARTO
Aby LIZARDA zamienić w człowieka musisz mieć antidotum, które jest w budynku koło podziemi.

TINY TOON ADVENTURES – BUSTER HIDDEN TREASURE / Sega Mega Drive / Waldzior
1. Gdy zbierzesz 50 marchewek i wciśniesz przycisk A przylatuje jeden z Twoich przyjaciół i zabija wszystkich wrogów na ekranie.
2. Jeżeli przejdziesz jakąś lokację i zobaczysz, że stojący na niej ptak tupie nogami i macha skrzydłami – zagraj w nią jeszcze raz. Dostaniesz się do ukrytej lokacji.
3. Rozpędź się i wciśnij B - supar wślizg.

TOUGHMAN CONTEST / Mega Drive / PAN KRAMU & EL BARTO
1. W „SETUPie" trzymaj A + B + C i wciśnij dół – ukaże się „SOUND TEST".
2. Kody –
ERP – JOE WILDHAWK
ESK – COELIO LOC
EPQ – BIFF BLUBLOOD
EFK – MUETE MARTINEZ
EBA – BRUNO MASETATTI
ESZ – CHANG FU
EPV – SYDNEY DUNDEE

TREASURE ISLAND / Pegasus / Siwy
A + B + góra + start + select – kontynuacja gry.

ULTIMATE BODY BLOWS / CD 32 / ELF
Super cios (u każdego): przytrzymać długo żółty lub czerwony przycisk joypadu.

WARIO LAND / Game Boy / MANIAK KONSOL z Krakowa
Postaraj się posiadać w ostatnim etapie wszystkie skarby i ponad 10000 monet. Po pokonaniu dżina i podliczeniu wszystkich monet powinieneś mieć ich 99999. W prezencie za to WARIO dostaje największą z nagród, nie ZAMEK, a własną PLANETĘ!

WEREWOLF II: THE LAST WARRIOR / Nintendo / Arnold
Jeżeli jesteś wilkołakiem zebranie kilku kulek DANGER daje supar uderzenia. Jeżeli w trzeciej planszy nie możesz przejść laserów odwróć się i przytrzymaj równocześnie A+B - salto do tyłu – przeciwlaserowe.

X-MAN: CLONE WARS / Mega Drive / PAN KRAMU & EL BARTO
Podczas pauzy wklep:
1. LEWO + C, GÓRA, GÓRA, LEWO, DÓŁ, DÓŁ, PRAWO + C, odpauzuj i znowu spauzuj. Teraz:
– PRAWO + C - następny level
– LEWO + C - zmiana postaci
2. GÓRA + B, GÓRA, PRAWO, DÓŁ, GÓRA, PRAWO, DÓŁ, DÓŁ, GÓRA, B. Odpauzuj i spauzuj. Teraz: GÓRA + B - nietykalność.

YOUNG INDIANA JONES, THE / Pegasus / Siwy
Góra + start – nowe życie.



& kody

ALIEN BREED 2
AMIGA
MEPHISTO AND CREATOR
2. 353828
3. 108383
4. 370101
5. 982822
6. 847464
7. 737373
8. 928112
9. 267364
10. 193831
11. 090921
12. 309383
13. 101221
14. 103992
15. 998112
16. 125332
17. 091233

BATTLE ISLE II
PC
Shoko Asahara Jr.
1. AMPORGE
2. JORGWAI
3. GEGIDOS
4. WABODAE
5. BUFASWE
6. GEHAUSWA
7. OLARIBU
8. FITORGE
9. DAFATWA
10. WABIKDO
11. GEEUSAT
12. KAIMAWA
13. SEITIBU
14. GEDEROM
15. ULUARGE
16. ABUNDWA
17. LANADGE
18. WAFEFAL
19. BUSALUG
20. GEKEFZU

BENEFACTOR
AMIGA
„SIR" Rafał – Moeller
Poziom: Underworld
2. Q2J2N3MHQL
3. 2MQL4PSNQR
4. 3LQLD4N31L
5. 1L11CLCC2N
6. 1PQHPWR3QX
7. 1FQ24JSGQL
8. 66JM3M3LHL
9. 14QHNVPGM5

Poziom: Tombs of Eglpt
1. 1GQ354M2QK
2. 32QMT3NJQF
3. 6VB32F2LH3
4. QPHDJSKGMV
5. 1NQ2RRPDQQ
6. 3HQPV4LKQJ
7. 2QQH2DN2B1
8. MMQPGPQPGP
9. 51B2J13LQH

Poziom: The treetop rescue
1. MMQP4PSRQR
2. MNQP2Q4NC4
3. MJ3QHNHPGM
4. 2J12JJHLQQ
5. MBQ5TJNRQG
6. M6CNGJFQJM
7. MMQPKP5T4T
8. MMQPQPQPQP
9. MMQPSP4NQN
10. 2RQLM3N3JF

Poziom: Stones and bones
1. 2RQHK2TKNH
2. MPKRR5JQQT
3. MJKRT4H4QL
4. 6QLNGFG3B1
5. 36QJDJQJDJ
6. 3MQJKNWPQT
7. 3MQJMN5NQR
8. 1NQBC4QBC4
9. 6TFK2F2JD2
10. 1NQGPTRHQ5

CHUBBIE CHESTER +4
C-64
Ślązak
2. HJKMCF
3. NAAGNG
4. JPNAGP
5. NJBBOK
6. JELFDJ
7. FEIGNK
8. GDJIPL
9. FOIKOI
10. GCJPAB
11. MGAAMG
12. OLBEPP
13. GCKCAE
14. LMOOKF
15. GBKDAE
16. MLPIMD
17. PDBHAK
18. IAMFEF
19. ICMEEG

CONTRA 2 (PROBOTECTOR 2)
Game Boy
PAN KRAMU & EL BARTO
2. HS35
3. F2D1
4. MNQ4
5. F2WS

DESERT STRIKE
AMIGA
BONIO
2. BQAOAER
3. OLHOAHZ
4. BEPOKLX
5. FVPNNEH

DESERT STRIKE
Mega Drive
PAN KRAMU & EL BARTO
2. AQJAMHI
3. TLOBOAT
4. BTKBKLA
5. BQQQAEZ (10 żyć)
6. WIWIFLC (końcówka)

JURRASIC PARK
Mega Drive
PAN KRAMU & EL BARTO
RAPTOR
2. I2160016
3. K2160018
4. M216001A
5. O216001C

GRANT
2. 2FCLJ016
3. 4683H017
4. 6VBNG010
5. 8VVVJ2D7
6. ANVVA29K
7. CVUNTR9A

LOLLY POP
AMIGA
MEPHISTO AND CREATOR
2. DNEWKO
3. JOJPEQ
4. MB6YB3
5. K1DCR5
6. J55Y28
7. JN1IE4

METAL MARINES
PC
SOPEL
1. PNTM
2. HBBT
3. PCRC
4. NWTN
5. LSMD
6. CLST
7. JPTR
8. NBLR
9. PRSC
10. PHTN
11. TRNS
12. RNSN
13. ZDCP
14. FKDV
15. YSHM
16. CLPD
17. LNVV
18. JFMR
19. JCRY
20. KNLB

NICKY 2
AMIGA
Hubert Misztal
2. DRACO
3. ATIKH
4. FIRAM
5. LURNA
6. PALET
7. MIURA
8. SLORY

OUT TO LUNCH
AMIGA
„SIR" Rafał – Moeller
GREECE: TZATZIKI
WEST INDIES: PLANTAIN
MEXICO: FAYITAS
CHINA: WONTON
FRANCE: CHOUX

PRINCE OF PERSIA
Game Boy
PAN KRAMU THE MISTRZ
2. 06769075
3. 35660065
4. 20165015
5. 94062105
6. 89361135
7. 74201312
8. 47968695
9. 75869785
10. 11467754
11. 05768444
12. 39662474
13. 23163564
14. 91061514

PRINCE OF PERSIA
Nintendo
Rafał Dzienniak
2. 03251010 – 85 min.
3. 59749333 – 81 min.
4. 17451745 – 78 min.
5. 47759021 – 75 min.
6. 93213921 – 71 min.
7. 83176748 – 70 min.
8. 07459736 – 68 min.
9. 60007628 – 64 min.
10. 17636436 – 59 min.
11. 65390032 – 39 min.
12. 56390032 – 29 min.
13. 20007003 – 20 min.
14. 44345538 – 19 min.

PUGGSY
AMIGA
MEPHISTO AND CREATOR
777 726 503
066 172 404
137 125 743
376 726 746
066 172 404
125 125 347
377 726 743
066 172 404
137 135 347

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3
Game Boy
PAN KRAMU
1. 310010
2. 111110
3. 111112
4. 133333
5. 133BB4
6. 533333
7. 511110

VIROCOP
AMIGA
Mr. Ark White
1. VTKTSLM
2. JGPTNBF
3. CSVFDFL
4. CSCFLND
5. LNHGCSV
6. CPBFLND

WARLOCK
SNES
PAN KRAMU & EL BARTO
1. GRKKL
2. SHPJL
3. CDJHL
4. BRSHT
5. HBLST
6. THKTH
7. DCTFF
8. BSTJK
9. LHBHL
10. DFGBH

WONDER DOG
AMIGA
MEPHISTO AND CREATOR
2. LEMONADE
3. PHARMACY
4. ULTIMATE
5. DANIELLE
6. LUCOZADE

WOODY'S WORLD
AMIGA
MEPHISTO AND CREATOR
2. AHJBEAEA
3. MODNAAOG
4. OKDNFAPK
5. MPDMGAMF
6. MKDNCAIK
7. OIHMOACO

ZENEK SAPER
AMIGA
Hubert Misztal
1. 2415823
2. 6367713
3. 0284552
4. 7951082
5. 2506387
6. 0225563
7. 2461791
8. 3137475
9. 4821793
10. 4553115
11. 1391652
12. 0001116
13. 0233535
14. 0338267
15. 1512186
16. 0233020
17. 4218521
18. 2234567
19. 1641914
20. 1481112
21. 7727941
22. 4681012
23. 8793825
24. 7125345
25. 7277279

Rozwiązanie konkursu

DUNGEON MASTER II

Dwa numery temu został ogłoszony konkurs dla miłośników RPG, dzisiaj zgodnie z umową rozwiązanie. Pytania były proste, ale odpowiedzi na nie mogły sprawić niektórym pewien problem. Nie chodzi tu bynajmniej o to, że trudno było znaleźć właściwe informacje, ale raczej o ich wybór. Uściślając podam przykłady, równolegle wypisując właściwe odpowiedzi i punkty za nie przyznawane.

Pierwsze pytanie, o to jak nazywa się twórca krainy Midkemia, było najłatwiejsze. Prawie wszyscy, którzy wzięli udział w konkursie odpowiedzieli na nie prawidłowo: Raymond E. Feist (1 punkt).

Drugie pytanie okazało się trudniejsze. Czym są Silmarile i kto był ich twórcą? Tutaj odwołam się do trochę przewrotnie sformułowanych zasad, mianowicie do słów: „wśród tych, którzy nadeślą **najwięcej** prawidłowych odpowiedzi (...) zostaną rozdzielone nagrody (...)" Najwięcej nie znaczy miliona kartek pocztowych z odpowiedziami, czy zasmarowanie kartki formatu A0 od dołu do góry drobnym drukiem: „Raymond E. Feist". Chodziło o jak najpełniejsze udzielenie odpowiedzi, nawet jeżeli jest ich kilka, co miało miejsce w pytaniach 2, 4 i 5.

Wróćmy jednak do pytania drugiego. Odpowiedziami prawidłowymi było: Silmarile to trzy klejnoty, które zawierają w sobie światło dwóch drzew Valinoru a ich twórcą był Feanor (za to przyznawałem 2 punkty). Silmarile to także cztery klejnoty z gry „Crystals of Arborea" a ich twórcą był Stwórca Świata (także 2 punkty za taką odpowiedź). Na koniec oczywiście należy przyznać rację odpowiadającym, że jest to nazwa francuskiej firmy Silmarils (za to 1 punkt) i jednemu sprytnemu czytelnikowi, że twórcą Silmarili był J.R.R. Tolkien (specjalny 1 punkt).

Trzecie pytanie, o to jak nazywała się kiedyś Kendoria, było i jednoznaczne i faktycznie proste – wystarczyło uważnie przewertować tamten numer TS – chodzi o nazwę Arborea (1 punkt).

Czwarte pytanie, o to ilu było książąt Amberu, miało w sobie pewien „haczyk". Pierwsze co przychodzi jako odpowiedź to oczywiście liczba 9, opierająca się o tytuł pierwszego tomu cyklu Rogera Zelaznego „Dziewięciu Książąt Amberu" (1 punkt). Jednak tak naprawdę, wraz z zagłębianiem się w lekturę, okazuje się, że ich liczba nie jest taka stała i oczywista (za wyjaśnienie tych zawiłości i podanie imion książąt przyznawałem 2 punkty).

Ostatnie pytanie o spadek wiążący się z nazwiskiem Winthrop i imię pierwszego z nich, urodzonego w roku 1599 wydawać by się mogło nieskomplikowane, jednak dla niektórych się takim okazało. Odpowiedź brzmi: spadek to wspaniały dom w Nowej Anglii, wieloletnia rezydencja członków rodziny (1 punkt); imię pierwszego z Winthropów to Elias (dodatkowo 1 punkt). Niektórzy posunęli się o krok dalej podając imię Karcist i prawie dobrze, wszak Elias Winthrop jako czarnoksiężnik spalony na stosie powraca na Ziemię w kolejnym wcieleniu właśnie Karcista – abym jednak zaliczył imię tej drugiej istoty jako pierwszego z Winthropów, potrzebne było wyjaśnienie jej powiązania z Eliasem (kto tak uczynił uzyskał jeszcze 1 punkt).

O kolejności przyznawania nagród decydowała liczba zgromadzonych punktów, data stempla pocztowego (do 25 XI '95) i los w przypadku tej samej liczby punktów.

Podsumowując za cały konkurs można było uzyskać 13 punktów plus punkt specjalny dla jednego z czytelników za spryt. Wśród wielu odpowiedzi tylko jeden z uczestników naprawdę zbliżył się do tej liczby. Był nim Robert Pluta i on dostaje oprócz gry dodatkową premię – plakat.

Zwycięzcom gratuluję wygranej, wszystkich zapraszam do udziału w kolejnych konkursach, a teraz już (bez dalszego zwlekania) podaję listę zdobywców nagród ufundowanych przez firmę CD-Projekt, będącą dystrybutorem gry „Dungeon Master II" na Polskę.

EMILUS CZARNOKSIĘŻNIK

Specjalne wyróżnienie (gra „Dungeon Master II + plakat także z tej gry) otrzymuje **Robert Pluta z Wrocławia** – 11 punktów.

Dwie oryginalne gry „Dungeon Master II" otrzymują:
Przemek Witkowski ze Szczecina – 7 punktów; **Bronisław Kulasiński z Wonieścia** – 7 punktów.

5 koszulek z logiem gry „Dungeon Master II" otrzymują:
Marcin Wójcik ze Świętochłowic – 7 punktów; **Grzegorz Kamiński z Poznania** – 7 punktów; **Anna Jąder ze Stęszewa** – 7 punktów; **Michał Strzelbicki z Poznania** – 7 punktów; **Marcin Nęcek z Krakowa** – 7 punktów.

9 plakatów z gry „Dungeon Master II" otrzymują:
Zbigniew Zieliński z Kielc – 6 punktów; **Łukasz Kobylarz z Tarnowa** – 6 punktów; **Aleksander Jarzębowicz z Gdańska** – 6 punktów; **Marcin Rauf z Warszawy** – 6 punktów; **Piotr Smyk z Legnicy** – 5 punktów; **Bartosz Chmielnicki z Tych** – 5 punktów; **Jerzy Jabłoński z Grudziądza** – 5 punktów; **Bartek Wzorek z Gliwic** – 5 punktów; **Andrzej Zygmański z Bytomia** – 5 punktów.

Konkurs sponsorowany przez **CD Projekt**

Picture Perfect Golf

Golfy coś się ostatnio mnożą jak króliki – nie, żeby kiedyś ich nie było, ale w ciągu ostatnich kilku miesięcy pojawiło się ze trzy, cztery nowe tytuły, co kiedyś starczało na cały rok. Nie zawsze, niestety, ilość przechodzi w jakość, zgodnie z życzeniem jednego brodatego filozofa.

„Picture Perfect Golf" to bardzo ciekawy pomysł, ale skopany wprost koncertowo. Założenia są takie – zamiast generować obrazki, na których niby widać, gdzie się stoi i gdzie jest dziura, trzeba zrobić mnóstwo zdjęć i wyświetlać to, które odpowiada aktualnemu położeniu gracza (a właściwie jego piłki). Gdyby obrazki były rzeczywiście – zgodnie z tytułem – perfekcyjnej jakości i gdyby do tego pomysłu dołożyć dobrego golfa jako takiego, mógłby powstać hit. Niestety, ani obrazki, ani golf jako taki nie zachwycają.

Od strony zdjęć wieje amatorszczyzną – zdjęcia są nieostre, kiepsko zeskanowane i marnie obrobione. W efekcie to, co widać na ekranie, kojarzy się raczej z albumem Cioci Hani („a tu przejeżdżaliśmy koło pola golfowego, zresztą może to była plantacja kukurydzy, zdjęcie trochę nie wyszło bo Józio się pomylił i włożył film do lornetki zamiast do aparatu") niż z profesjonalnym produktem. W dodatku zdjęcia były robione poza sezonem – w efekcie trawa jest sucha i żółta, na polu leżą grabie, a zamiast niebieściutkiej wody widać błocko na dnie kanałów, z których spuszczono wodę. O morce na zeskanowanej tabeli wyników nie będę się rozpisywał – w skrócie chodzi o to, że ktoś nie potrafił sobie poradzić z zadaniem prostym dla średnio wyszkolonego operatora DTP.

A sam golf... Sam golf jest niezwykle uproszczony i skromny, żeby nie powiedzieć, ubogi. Mamy do dyspozycji tylko jeden typ rozgrywki, żadnych dodatkowych możliwości liczenia punktów, żadnych handicapów – nic. Nie da się samemu wybrać kijów, z którymi idzie się grać, nie da się nagrać udanego strzału, piłka po upadku czasem się odbija, ale nigdy nie toczy... Cieniutko. W dodatku gdy miałem 62 jardy do dołka i strzeliłem (stanowczo za mocno) na odległość 215, piłka po strzale okazała się leżeć 51 jardów od dołka – co prowadzi do wniosku, że 215=62+51. Wkurzyło mnie to, jako że lubię być traktowany poważnie.

Gra jest sprzedawana na dwóch płytkach CD, na każdej znajduje się inne pole golfowe, planowane są ponoć następne, ale osobiście wątpię w ich wydanie – gra jest na to zbyt słaba. Nie podniosłaby mi się ręka, żeby ją kupić, zwłaszcza, że bez problemu można w tej chwili kupić kilka innych, znacznie lepszych golfów.

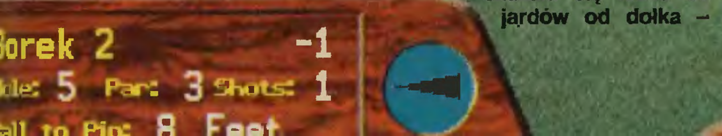
Borek

PICTURE PERFECT GOLF
EMPIRE INTERACTIVE '95
MARKSOFT
PC 486, CD-ROM
CENA: 101,20 zł









PC Gamegun

Przemysł rozrywkowy to potęga, zawiera w sobie wiele działów: filmowy, muzyczny, ale i dział gier. Jeszcze do niedawna gry komputerowe były zaledwie podczepiane pod całą gałąź rozrywki związanej z grami. Dzisiaj widać już wyraźnie, że gry komputerowe wykształciły swoje własne mocno znaczące miejsce w rozrywce, tworząc jej odrębny dział. Dowodami niech będą coraz większe pieniądze wkładane w produkcję gier, okazalsze i liczniejsze imprezy dotyczące tego tematu (także w Polsce), i całe zaplecze różnego rodzaju gadżetów specjalnie do gier produkowanych.

Produkt noszący nazwę PC GAMEGUN jest doskonałym na to przykładem. Łączy w sobie ideę joysticka z urządzeniem przenoszącym grę częściowo poza ekran, do naszego realnego świata. Mówiąc prościej tak jak joystick pozwalał nam, przy lataniu symulatorem śmigłowca, na „poczucie" manetki sterującej i ulubionego przycisku „FIRE" służącego do odpalania rakiet, tak GAMEGUN pozwoli nam grając w „Crime Patrol" wyobrazić sobie, że faktycznie trzymamy prawdziwego gnata w ręku i za jego pomocą likwidujemy przestępców.

To cudo przypominające kształtem rewolwer Smith&Wesson .44 Magnum (tak panie Alexy) zostało wyprodukowane przez firmę „American Laser Games" i nie bez powodu. Właśnie ona jest wydawcą wszelkiego rodzaju gier, prostych, ale jakże wciągających, w których naszym jedynym zadaniem jest wycelowanie i wystrzelenie z broni palnej. Oto kilka ich tytułów: „Mad Dog I i II", „Drug Wars", „Crime Patrol", „Who Shot Johnny Rock?", „Space Pirates". Idea tych gier wręcz domaga się, abyśmy zamiast dokładnej, ale powolnej myszy, używali komputerowego pistoletu – pogodzono więc hobby z przyjemnością.

Cały zestaw PC GAMEGUN zawiera sam pistolet podłączany za pomocą specjalnego kabla pod port równoległy (parallel) i gameport, instrukcję w języku polskim i angielskim oraz CD. Na kompakcie mamy kompletne oprogramowanie potrzebne do obsługi komputerowego gnata na komputerze PC, pełną grę „Crime Patrol", demo gry „The Last Bounty Hunter", oraz pliki pozwalające na ustawienie wymienionych wyżej gier tak, by obsługiwały PC GAMEGUN-a.

Instalacja urządzenia po zapoznaniu się z dosyć prostą instrukcją nie należy do skomplikowanych. Kilka minut i po kłopocie. Natomiast kalibrowanie pistoletu, czyli koordynowanie muszki pistoletu z odpowiednim punktem na ekranie, jest trochę trudniejsze – kilka prób i powinno być dobrze.

Gdy wszystko jest na swoim miejscu, rozpoczyna się zabawa. Pierwsze wrażenie jest fantastyczne. Celujemy w przeciwnika na ekranie, strzelamy, pada z krzykiem, kolejny załom, kolejna sekwencja filmowa i znowu trup. Zaczynamy powoli się męczyć, ale wrażenie trzymania gnata zostaje, adrenalina uderza, kolejna akcja, zaczynamy przytrzymując lufę drugą ręką, później przy ramieniu, z półobrotu z symulacją odrzutu i jeszcze kilka pomysłowych sposobów, ale wkrótce fascynacja przechodzi i trzeba włączyć drugą grę i zabawa zaczyna się od nowa.

Zastanawiając się nad tym, czy warto kupić ten produkt, należy wziąć pod uwagę cenę – 169 nowych złotych za: CD z jedną i pół gry oraz zabawkowy pistolet, cóż mało to nie jest. Jednak dla tych, którzy zagrywają się w gry American Laser Games, jest to urządzenie niezbędne do pełniejszego ich odbierania. Wadą może być to, że tylko gry tej firmy obsługują PC GAMEGUN-a, co wiąże się z szybkim wyeksploatowaniem się urządzenia, przez tradycyjne znudzenie grami.

EMILUS

„PC GAMEGUN" dystrybuuje i udostępniła do testów firma:
CD Projekt,
tel. (0-22) 25-07-03.



Uniwersytet GRACZA

Strategie

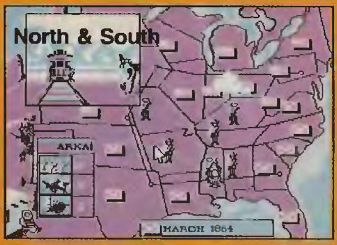
Gry strategiczne to temat dość rozległy. Podzieliłem go dla swych potrzeb na dwie części: strategie ekonomiczne i wojenne (i z braku innych zajęć ten podział promuję). Oba gatunki można opisać roboczą definicją mówiącą, że strategia to gra pozbawiona elementów zręcznościowych, w której dowodzimy grupą ludzi i wskazujemy im drogę do osiągnięcia wyznaczonego celu (może być nim zdobycie wzgórza 517 lub osiągnięcie przez firmę określonego stanu konta). Oczywiście ktoś może powiedzieć, że widział gry strategiczne z elementami zręcznościowymi. I fakt – rzadko, ale są. Tak jak są czasem krowy z dwoma ogonami. Zdarzy się, ale krowy własnością to nie jest.

Po tak szybkiej systematyzacji przedmiotu badań pora przejść do diachronicznej płaszczyzny zagadnienia. Mówiąc po ludzku – zacząć od czasów najdawniejszych. Aby nie było zbyt łatwo, będę przy okazji wymieniał podrodzaje, podgrupy rodziny, gałęzie i mutacje.

Zaczęło się więc od gier turowych. Tury niby wyginęły w Polsce w wieku XVI, ale odżyły na świecie wraz z wprowadzeniem strategii na komputery w erze 8-bitowców (polega to na tym, że najpierw jeden gracz strzela i rozbija oddział przeciwnika, a potem strzela gracz drugi w tym samym celu, choć niekoniecznie z tym samym skutkiem). Nałogiem stało się bowiem przenoszenie na komputery strategicznych gier planszowych. Z tych czasów pochodzą sławne „Arnhem", „Desert Rats" czy „Overlord", w które zagrywałem się na ZX Spectrum. Grupa tych gier mężnie przecwałowała na peceta, gdy okazało się, że ten już nadaje się do grania. Hitami średnio późnych



lat 80. stały się „Ancient Art of War" (chyba pierwsza gra bez żetonów!), „Empire" (wydawane w ma-



sie wersji) i „Risk" najpopularniejszy w postaci gry „North & South" (do tego, że jest to obudowana mutacja „Riska", doszedł sam Naczelny). Ach cóż to była za gra na Amidze (wersja pecetowa się nie umywała)! Nieco później pojawiły się produkcje SSI („Western Front") i SSG („Warlords"). Ostatnim krzykiem mody są: planszówki



w wysokiej rozdzielczości z masą rozbudowanych scenariuszy i możliwością włączania dymów bitewnych uniemożliwiających zebranie precyzyjnych informacji o jednostkach własnych i przeciwnika („High Command" i seria „V for Victory", w której ukazało się



już 7 części); planszówki bezżetonowe (żetony zastąpiono widzianymi z góry ikonami pojazdów i ludzi, ale siatka heksagonalna pozostała) z jeszcze większą liczbą scenariuszy, dotyczące zazwyczaj II wojny światowej, choć nie tylko (znakomity „Harpoon", „Perfect Gene-



ral", „Battle Isle" „Panzer General", „Steel Panthers", „Front Lines").

Stosunkowo niedawno, bo jakieś trzy lata temu, pojawiła się grupa programów z akcją rozgrywającą się w czasie rzeczywistym. Pierwszym produktem z tej serii była „Meg-lo-Mania", w której wątek naukowo techniczny był nie mniej ważny od militarnego. Kolejną wielką grą była „Dune II". Za nią pospieszyły „Fields of Glory", „Warcraft", „Command & Conqu-





er", a niedługo (może już?) dołączy „This Means War".

Strategie wojenne podejmuję się podzielić na nieskończenie wiele grup, ale to chyba nie należy do tematu artykułu. Czas więc na gry ekonomiczne.

Tuytaj trudno wyróżnić mi jakieś jednoznaczne nurty. Przyczyny mogą być dwie: albo ich nie ma, albo na tyle słabo się tym tematem zajmowałem w przeszłości, że nie zauważyłem jakie są (obie odpowiedzi mogą być prawdziwe). Z pewnością główny podział nie przebiega po linii kopie planszówek kontra produkty stworzone tylko dla komputera, a więc wykorzystujące jak najlepiej jego możliwości. Gry przeniesione z planszy jednak istnieją. Żywym przykładem jest najwcześniej skomputeryzowana gra ekonomiczna „Monopoly", wydana w niezliczonej ilości wersji.

Z nurtów, które wpłynęły na współczesne oblicze gry ekonomicznej można wymienić „Pirates", które samo nie będąc strategią, lecz przygodówką, otworzyło worek z grami opowiadającymi o marynarskiej doli („1869", „Ports of Call", „The Patrician"). Na dzień dzisiejszy ostatnią grą z tego cyklu i chyba najlepszą jest wydany w tym roku „High Seas Trader".

Kolejną grą stanowiącą o wyglądzie współczesnej gry ekonomicznej było „Sim City". Po nim pojawiła się cała seria programów firmy Maxis symulujących wszystko – od mrowiska („Sim Ant") po wieżowiec („Sim Tower"). Najnowsze produkty z tej serii to „Sim Town" przeznaczony dla dzieci i „Sim Isle", niosący przesłanie ekologiczne. Podobne produkty wydawała firma Artdink – początkowo w kooperacji z Maxisem powstał „A Train", a ostatnio z Infogrames – „A IV Network$". Jednak temat kolejowy po raz pierwszy został przedstawiony w „RailRoad Tycoonie", wspaniałym symulatorze rynku przewozowego z początku wieku.



Ostatnią grupą, którą warto wymienić są menedżery piłkarskie, w większości ligi angielskiej. Do klasyków należą tu 8-bitowy „Kenny Dalglish Soccer" oraz 16-bitowe „Championship Manager", „Premier Manager" i nie mający swej kontynuacji „The Manager". Warto dodać, że programy tego typu powstały już w Polsce nawiązując do realiów naszej ligi („Liga polska" i „Liga polska 95. Manager").

Prócz ekonomii i gier wojennych są jeszcze mieszańce. Po prawdzie większość gier wojennych należałoby przypisać do tej grupy, bowiem często posiłkują się one elementami ekonomii (a ekonomia obywa się bez walki). Zaliczę do nich jednak gry, w których wątek militarny i gospodarczy mają takie same znaczenie. Najznakomitszą grą tego typu, należącą już do kla-



syki, jest „Civilization". Po niej nastąpiły „Master of Orion", „Master of Magic", „Colonization". Do tej samej grupy dołożyłbym „The Settlers", różniących się tym, że gra się w czasie rzeczywistym. W tym miejscu warto wspomnieć o Sidzie Meierze, twórcy „Cililization", „Colonization", RailRoad Tycoona" i znakomitej gry wojennej p.t. „Harpoon", która doczekała się kilku części.

Po tym krótkim wykładzie wierzę, że już nikt nie będzie wstanie wziąć do ręki jakiejkolwiek gry strategicznej bez obrzydzenia. I o to chodziło.

Sir Haszak





Animaniacs



STRESZCZENIE STRESZCZENIA,
czyli o co chodzi

W pamiętnym (?) roku 1940, kilku szalonych twórców kreskówek z wytwórni Warner Brothers powołało do życia trzech zwariowanych osobników, którymi są Yakko, Wakko i Dot. I to właśnie oni są bohaterami lekko pokręconej zręcznościówki – Animaniacs.

Kiedy firma braci Warner zebrała wszystkie materiały do nakręcenia monumentalnego filmu stulecia z góry skazanego na otrzymanie Oskara we wszystkich kategoriach, pewna wredna mysz zwana Brainem wykombinowała sobie plan... Brain miał wielkie zapędy dyktatorskie i do zawładnięcia światem brakowało mu jedynie scenariusza najnowszego filmu spod znaku WB. Zwędził więc scenariusz, lecz jego przygłupi pomocnik Pinky podczas ucieczki pogubił gdzieś wszystkie jego części (strony).

Mała dygresyjka, czyli klawiszologia

Kierowanie postaciami nie jest zbyt skomplikowane, jednak lepiej od razu wiedzieć, co jest do czego, jak trzeba będzie zrobić coś konkretnego. Klawiszem A nadajemy bohaterowi przyspieszenia lub uruchamiamy jego lewą nogę, kiedy znajduje się na tratwie i musi czymś wiosłować. Klawisz B służy tylko i wyłącznie do skoków. Czasem się zdarza, że trzeba gdzieś wyżej wejść – naciskamy wówczas X i wtedy jeden właz na drugiego tworząc piramidkę. Klawiszem Y podnosimy i rzucamy różne przedmioty, natomiast R służy do zmiany osobnika, którym aktualnie chcemy sterować.

ROZWINĘCIE STRESZCZENIA

Z Yakko, Wakko i Dot spotykamy się w momencie, gdy przewodniczący korporacji Warner wysyła ich na poszukiwania bezcennego scenariusza. Poruszać się oni będą po całej wytwórni, ale najpierw trzeba pomóc im w dotarciu na ulicę. Nic trudnego – prowadzimy trójkę przez korytarz, napotkaną przeszkodę (to chyba jest piec) pokonujemy robiąc piramidkę. Nagle na drodze staje nam dr Scratchansniff. Zaskoczony pojawieniem się tak osobliwych postaci wypada przez okno, a my za nim. Doskonale, jesteśmy już na dole. Teraz radzę wypróbować klawisz A. Postać, którą akurat sterujemy, dostaje nagłego przyspieszenia – w ten sposób można porozbijać skrzynki (i inne przedmioty) oraz umknąć Ralphowi – strażnikowi, który zaraz się pojawi.

Jeżeli zwialiście przed okrutnym ramieniem władzy, znajdziecie się na mapie przedstawiającej całą wytwórnię. Spacerując po niej można wybrać studio, w którym będziemy prowadzić poszukiwania, a jeśli Ralph złapał któregoś, znajdziecie go w wieży pośrodku mapy.

Uwolnienie więźnia polega na dostaniu się na szczyt wieży. Ale najpierw trzeba wziąć bumerang, wskoczyć na balon, potem na platformę i wio do góry. Bumerang służy do unicestwiania takich mało sympatycznych ptaszków. Zderzenie z takim ptaszkiem jest dla nas groźne i trudy wspinaczki pójdą na marne, a my znajdziemy się znów na ziemi. Uważać też trzeba na Ralpha czającego się gdzieś z sikawką.

Gdy wszyscy są w komplecie, można rozpocząć wędrówkę. Powiedzmy, że najpierw znaleźliśmy się w studio „wodnym", czyli tam, gdzie jest dużo wody. Wskakujemy na tratwę i wiosłując nogą płyniemy do następnej skały, tam przesiadamy się na beczkę i znowu płyniemy, zbierając po drodze monety lub, jak kto woli, medale (o tem potem). Wkrótce dopływamy do pirackiego okrętu, a tam trzeba troszkę poganiać za punktami, uciekając przy okazji przed zwariowanymi piratami bujającymi się na linach. Uważać musimy na dziury w pokładzie i na przerośniętą ośmiornicę, którą należy ustrzelić z armaty (tą ostatnią uruchamiamy skacząc na nią).

Gdy wszyscy dokładnie się już wymoczyli, można z nimi wejść do studia „przygodowego". Rozciąga się tam sielankowy krajobraz, czyli zielonkawy step, tu i ówdzie rosną palmy, a w oddali widać zarysy gór skalistych (choć niekoniecznie Gór Skalistych). Idziemy więc naprzód... i nagle jeden z bohaterów zostaje rozdeptany przez gigantyczne łapy mechanicznego dinozaura (trzeba uważać). Potem, to znaczy zaraz, spotkamy wściekłego goryla, jedyna broń przed nim to szybka ewakuacja z zagrożonego terenu. No dobra, zwialiśmy przed człekopodobnym, a tu czekają na nas nowe rozrywki – dwie dość duże pięści, które mają tendencje do rozgniatania wszystkiego, co nie ucieka na drzewa. Jako że drzew akurat w pobliżu nie ma, trzeba sobie jakoś z tym poradzić. Co jakiś czas, po silniejszym uderzeniu piąstek w glebę, spadają na ziemię dwa duże orzechy – prawdopodobnie kokosowe. Zanim one znikną, podnosimy je, potem skok i rzut w kierunku takiego czegoś latającego ze śmigłem na dachu. Po kilku celnych rzutach mamy szansę na dalszą grę...

A dalej możemy odwiedzić na przykład studio „fantasy". Scenariusz właściwie jest taki sam, tylko okoliczności i postacie się zmieniają. Najpierw lecimy na miotle za królikiem (tym z „Alicji w krainie czarów"). Tutaj trzeba się wykazać trochę większą zręcznością. Potem lecimy na smoku, tym no, jak on się nazywał? Tak to ten z filmu „Niekończąca się opowieść". Tych przeciwników załatwia się tak samo jak poprzednich.

Pozostało jeszcze jedne studio do odwiedzenia – studio SF, czyli miejsce, gdzie produkują filmy fantastyczne. I co tu trzeba zdziałać? To co zwykle – chodzimy i uciekamy zbierając jednocześnie punkty. I właściwie na tym polega cała filozofia tej gry.

Jeszcze jedna dygresyjka na temat punktów

Podczas wędrówki postarajmy się zebrać jak najwięcej srebrnych i złotych monet, które sobie zawsze gdzieś tam leżą. Co jakiś czas bawisz się w coś w rodzaju jednorękiego bandyty. W dolnej części ekranu znajdują się trzy okienka z wizerunkami wszystkich bohaterów, które obracają się i w zależności od ich ustawienia zyskujemy lub tracimy punkty. Tabelę z wygranymi (lub nie) znajdziemy w instrukcji.

PODSUMOWANIE, CZYLI KONIEC STRESZCZENIA

Gra ANIMANIACS jest po prostu za... to znaczy super. Bawić się można NAPRAWDĘ po kilka(naście?) godzin dziennie. Gra wciąga każdego: małego, trochę większego i zupełnie dużego. Graficznie bez zarzutu, chociaż... no nic. Ale za to muzyczka mniam mniam. Dwadzieścia jeden (21) różnych melodii uprzyjemnia nam czas zabawy. Grywalność wysoka, lecz czasem dwójka bohaterów podążających za przewodnikiem skutecznie plącze mu się pod nogami. I to w zasadzie wszystko. Resztę zobaczycie sami. Polecam.

TYTUS

Jaguar

Raiden

Klasyczna? Nie – raczej standardowa, ale dopracowana. Nic nowego, lecz wciąga. Zresztą tak można powiedzieć o większości napowietrznych strzelanek. Sterujemy małym, zgrabnym kosmicznym myśliwcem i strzelamy (tak dla odmiany) do wszystkiego, co nie ucieka na drzewa. Drzewa? Jakie drzewa do cholery! Te parę pseudobaobabów wystajacych z ziemi? Tak, tak – przyrody nie naoglądamy się zbyt dużo. Przeważnie nasze oczy będzie cieszyć bardzo ładnie namalowany betonowo-industrialny krajobraz. Grafika jest warta tego, aby zwrócić na nią choćby nikłą uwagę. Dźwięk natomiast, to znaczy muzyczka i „bumbumy" są... też niczego sobie, tym bardziej, że jedno i drugie można przyciszyć lub w ogóle wyłączyć. Acha, radzę muzykę przyciszyć od razu po włączeniu gry, bo inaczej może się ona zapętlić gdzieś w naszych zwojach mózgowych (o czym ja mówię!?) i długo tam siedzieć. Poza tym efekty, takie jak „pwśś-ciii-bum" oraz „pciam-pciam" brzmią bardzo sympatycznie.

Tym razem zacząłem od rzeczy najważniejszej (właśnie rozwaliło mi się krzesło), czyli od oprawy. Reszta ma mniejsze znaczenie, ponieważ wszyscy i tak wiedzą, co trzeba robić. Jednak mimo wszystko postaram się w dłuższym skrócie mniej lub więcej opowiedzieć fabułkę „Raidena".

Lecimy myśliwcem i strzelamy. Najpierw z luf wylatują takie cienkie, podwójne. Po zestrzeleniu dość dużego i trochę żółtawego statku wypada z niego kwadracik. Czerwony lub niebieski. Jest to wzmocnienie naszej broni. Gdy złapiemy czerwony, to tych cienkich, podwójnych wylatuje trochę więcej, a jak niebieski – strzelamy grubymi pojedynczymi, koloru tegoż kwadracika. Uff – wybmałem. Co? No tak, to jeszcze nie wszystko. Kwadracik z literą P daje nam taką siłę, że nic żywego wyjść nam spod maski nie ma prawa.

Przeciwnicy mnożą się, rozdwajają i robią Bóg sam nie wie co jeszcze. Robi ich się czasem bardzo dużo, tak że jedynie bomba może nam pomóc (bomba jest to takie sprytne urządzenie niszczące wszystko w swoim zasięgu). Na początku każdego poziomu pojawiają się małe, latające stateczki i czołgi. Potem jest ich coraz więcej, nadlatują coraz większe i do tego strzelają. Finiszujemy przy spotkaniu z bossem. Boss jest duży, więc dwie, trzy bomby i dłuuuga seria po korpusie często nie załatwiają sprawy. I tak w kółko – start, walka, boss, podliczenie punktów. A właśnie – punkty. Uzyskujemy je niszcząc oczywiście wszystko oraz zbierając medale kryjące się w różnych zakamarkach. Oprócz tego dostajemy także bonusy za nie zrzucone bomby. Dziwne.

Istnieje również opcja na dwóch graczy. W tym przypadku jeden i drugi lecą obok siebie i nawzajem sobie pomagają/przeszkadzają (doprawdy, nie wiem, które słowo wybrać). Śmierć jednego nie ma, rzecz jasna, żadnego wpływu na przebieg lotu drugiego.

Co dalej – cóż, pozostało jeszcze dokończenie podsumowania z początku.

1. Gra jest prosta.
2. Bardziej niż by Ci się wydawało.
3. Dźwienk i grafiuka – łokej.
4. Warto pograć, a nawet kupić (uwaga dla maniaków).
5. Wciąga.
6. Zresztą sami zobaczcie.

Pełen poświęcenia z rurą od krzesła (obrotowego) w kręgosłupie.

TYTUS





wieści ze świata grania

●●●

Sezon grzewczy właśnie się zaczął, w domu jest cieplutko i w ogóle człowiek (czyt. każdy szanujący się gracz) przez najbliższe miesiące będzie się starał o jak najmniejszy kontakt z niesprzyjającymi warunkami atmosferycznymi. Krótko mówiąc rozpoczyna się sezon jesienno-świąteczno-zimowy, w którym nic innego nie można robić, tylko grać (chyba że mamy kogoś bliższego niż nasza konsola). A w ogóle – co tam słychać w szerokim świecie?

●●●

Czasami bywa tak, że ktoś kogoś chce uszczęśliwić na siłę. Tak się zdarzyło w przypadku gry **PREHITORIC MAN** na SNES-a. Jest to mało oryginalny wytwór firmy Titus (kto śmiał!?!), czyli jedna z kolejnych platformówek, na brak których konsola nie narzeka.

●●●

Dawno nie widziałem porządnego symulatora lotu na konsolę. A tu proszę, CDC wypuściło na rynek grę o nazwie **ACE KOMBAT** (może mi się coś wydaje, ale czy ja tego już gdzieś nie widziałem?) – porządna produkcja zawierająca mnóstwo opcji i doskonałą grafikę. Sprzęt – PLAYSTATION.

●●●

Taka sobie jest ta kreskówko-gra **OBELIX**, czyli przygody dzielnego(ych*) Gala(ów*) w wydaniu na SNES-a zrobione przez Infogrames. Jest to... oczywiście jeszcze jedna platformówka, ale podobno animacja jest zabójcza. Łeehhrr... (właśnie dorwała mnie animacja).

●●●

Eeejl!! GAME BOY-e! Lećta zaraz do sklepu i kupujta **DONKEY KONG LAND**, póki jeszcze ciepły. Właśnie ujrzałem, iż Nintendo zaczęła sprzedawać jeden ze swoich hitów w wersji zminiaturyzowanej, który na dodatek osiąga wysokie noty w specjalistycznej prasie.

●●●

Koszykówka uliczna (czy jakoś tak) popularna stała się tak bardzo, że aż zaczęli kręcić filmy na ten temat. A skoro pojawi się jakiś film (w miarę dobry), to zaraz można iść i kupić grę zrobioną na podstawie tegoż arcydzieła. Widać, że ludzie z Atari to skończeni fani wsadów do kosza i pod wpływem filmu **WHITE MAN CAN'T JUMP** zrobili grę o tym samym tytule – oczywiście na JAGUARA. Kto lubi sport komputarowo-telewizyjny niech kupi i sobie pogra, innym nie polecam (do kupienia w firmie Mirage).

TYTUS

*) niepotrzebne skreślić

International Superstar Soccer









Gra ta ostatnio święci triumfy (prawie) na angielskich listach hitów SNES-owych. Jakiś czas temu pokazała się również na polskim rynku i mam nadzieję, że wzbudzi większe zainteresowanie wśród graczy konsolowych. I to by było wszystko tytułem wstępu, gdyż najwyższy czas dowiedzieć się...

w co kopiemy?

W piłkę, rzecz jasna, i to nawet okrągłą. Lecz nim do tego dojdziemy, radzę zapoznać się z różnymi opcjami gry, a jest ich trochę. Najpierw trzeba zajrzeć pod hasło OPTIONS. Ustawimy tam czas trwania połowy meczu (3, 5 lub 7 minut), skalę trudności i automatyczne lub ręczne wybieranie zawodników. Potem, jak znam życie, nikt nie będzie bawił się w żadne treningi, czy inne bzdury, tylko oczywiście zaraz rzuci się w wir walki. Wchodzimy więc w OPEN GAME i ustalamy, czy chcemy grać z komputerem czy z kumplem (można też obejrzeć mecz komputer vs komputer).

Na dłużej zatrzymujemy się przy wyborze drużyny, a jest ich wszystkich 36 (polskiej nie ma). Przy każdej wyświetlana jest krótka informacja o umiejętnościach zespołu, schemat rozstawienia zawodników oraz lista płac.

Następna plansza to kolejne opcje wspomagające grę. Tutaj wybieramy sobie sędziego i ustalamy czy ma on uznawać faule i spalone. Mamy także możność obrania sobie taktyki gry (ofensywna, defensywna, pułapki offside'owe). Znajdziemy też dane wszystkich członków drużyny (kondycja, szybkość, celność, technika itp). Piłkarzy można wymieniać, tzn. ustalać ich miejsce na boisku lub zarządzić zmianę z ławki rezerwowych. Mniej ważnymi sprawami są: wybór boiska i pogody, kolory koszulek, gatek i skarpetek oraz dźwięk – zaznaczam tylko, że coś takiego jest.

W końcu po wielkim mieszaniu i kombinowaniu zapędzają nas na boisko i znowu stajemy przed wielkim dylematem: orzeł czy reszka? Sędzia rzuca monetą i ktoś wybiera strony lub rozpoczęcie gry. Tłum szaleje, słychać gwizdek i zaczynamy szybko zastanawiać się...

jak kopać?

Klawiszologia jest troszkę skomplikowana, lecz parę rozegranych meczy pozwala ją opanować. Ale do rzeczy:
Klawisz A - potężne kopnięcie i długi lot piłki przez połowę boiska oraz odbice głową, gdy piłka jest w powietrzu Tym klawiszem można wykonywać również efektowne wślizgi, najczęściej faulując zawodnika przeciwnej drużyny.
Klawisz B - podania oraz odbicia głową
Klawisz Y - sprint
Klawisz X - strzał do bramki.

Jest jeszcze kilka innych sposobów na kopanie, lecz nie będę się wgłębiał – sami opanujecie podkręcanie piłki i strzały z wyskoku.

Kopnięcie ogólne

Wracając do głównego „spisu treści" znajdziemy tam rzecz bardzo przydatną, mianowicie treningi. Mamy do wyboru kilka poziomów trudności – levele od 1 do 5. Trenować będziem dryblingi, podania, strzały, obronę i rzuty rożne. Podpowiem, że w tym pierwszym trzeba pozbierać wszystkie chorągiewki i strzelić do bramki, a wszysko (to znaczy ogół) musimy zrobić w jak najkrótszym czasie.

W innej opcji, tzn. PENATLY KICK wybieramy sobie serię (z automatu) rzutów karnych. Ustawiamy kolejność strzałów i - strzelamy... oczywiście celnie. O teoretyce strzałów nie będę się zbytnio rozwodził. Delikatnie napomknę tylko, że bramkę można podzielić na pięć sektorów i dwie połowy – górną (A) i dolną (B), co daje nam w sumie dziesięć miejsc, w które powinno się celować.

Oczywiście są też mistrzostwa, ale myślę że wszyscy wiedzą na czym rzecz polega (podpowiem – każdy z każdym, gra oczywiście.

Ciekawym elementem jest opcja SCENARIO – sytuacje przeniesione są z prawdziwych meczy, a my musimy rozegrać je po swojemu.

Kopnięcie końcowe

Łoj podobało się, podobało – gierka naprawdę superek (dystrybutorzy chyba coś tak jakby zaczęli rozpieszczać graczy). Ale może najpierw wymienię tę złą stronę – nie do końca dopracowana animacja, ale to naprawdę drobny szczegół. Reszta – paluszki (na joypadzie) lizać – mlask! Jeżeli macie wzmacniacz i w miarę mocne kolumny, to podłączcie pod to SNES-a i dajcie gałkę na full. Palpitacja serca u sąsiadki murowana i nasza radość ogromna.

TYTUS

Jaguar DOOM

Naprawdę chyba jako ostatni w tym kraju opisuję DOOMa w wersji pierwotnej, tyle że na Jaguara. Zresztą Jaguar był pierwszą konsolą, na której TO się pojawiło. Gra stała się już jak najbardziej klasyką i w tym miejscu opisywanie o co chodzi (co ja bredzę?!) jest mało sensowne.

Po uruchomieniu gry pokazuje się plansza z informacją, że produkt pochodzi ze stajni id software (jakby ktoś nie wiedział), potem po naciśnięciu czegoś przechodzimy do ekranu z opcjami. Mamy tutaj całą gamę przeróżnych wariantów, a więc:

GAME MODE, czyli gra w pojedynkę i zespołowo. Można pobawić się samemu lub ściągnąć kumpla z drugim Jag'em, połączyć sprzęty kablem i zasuwać w kooperatywie lub urządzić sobie mały deathmath. Niestety, nie zaznałem tych dwóch ostatnich przyjemności. Pociechą może być fakt, że niektóre telewizje kablowe (u mnie także) odgrażają się zrobieniem sieci dla graczy „telewizyjnych" (w USA takie sieci bardzo dobrze się rozwinęły), a wtedy to tylko siedzieć, grać i płacić.

AREA – cóż, w tym miejscu będę troszkę ubolewał, jako że to hasło łączy się z dwoma nieco nieprzyjemnymi sprawami. Są 23 poziomy (w wersji pecetowej był tylko jeden więcej, ale wszystkie były bardziej rozbudowane – chyba dobrze pamiętam). Nie chcę się nad tym rozwodzić, bo dla mnie jest wszystko jedno, jak wygląda plansza w DOOMie. Druga rzecz jest o wiele bardziej bolesna – totalny brak save'ów! Nie można (o zgrozo!) zapisać sobie stanu gry w każdej chwili. Dokonuje się to samo w momencie ukończenia levelu, i to zresztą też nie do końca tak, jak byśmy tego chcieli. Po, na przykład, wyłączeniu konsoli i ponownym włączeniu okazuje się, że, owszem, możemy zaczynać następną misję, ale mamy przy sobie znowu tylko kastet i pistolet. Na szczęście istnieją jeszcze kody, które nie omieszkam niżej podać.

DIFFICULTY jest to jedyna rzecz, która jest taka sama. Od „I'm a wimp" po „Nightmare" gra się tak samo jak na PeCecie.

JAKI DOOM - KAŻDY WIDZI

W zasadzie to nie oczekiwałem zbyt wiele od tej wersji. I... nie pomyliłem się. Jak już wspomniałem, grywalność jest taka sama jak w oryginale. Trochę gorzej z grafiką.

Co prawda, od ekranu telewizora nie można zbyt wiele wymagać, ale postacie widziane z bliska i zamieniające się w stos kolorowych kwadracików nie cieszą wzroku. Krew – jak to krew – bryzga po ścianach i tyle. Co jeszcze, wszystko chodzi dość szybko, lecz czasami pojawiają się nieprzyjemne skoki (mniej więcej 386SX?).

Najgorsza sprawa jest z muzyką, której po prostu NIE MA!!! W tym miejscu chciałbym złożyć najwyższe wyrazy zniesmaczenia i niezadowolenia z tak postawionej sprawy – [——]. Jakieś dźwięki muzykopodobne pojawiają się tylko między levelami – na krótko. Odgłosy walki i jęki rannych są, i chwała im za to. Wszystko, co możemy usłyszeć to strzały, „łeeehr, łeeehr" potworków i odgłos mięsa spływającego ze ścian (nie ma to jak komuś przywalić w kręgoslup rakietą).

MIMO WSZYSTKO

Polecam zakup DOOMa na stoczternaście procent każdemu jaguarowiczowi. Przede wszystkim będzie co pokazywać wnukom (które, co prawda, mogą bawić się w coś takiego na ulicy z kałachami w łapkach) i opowiadać, jaki to dziadziuś był grzeczny i zabijał tylko na ekranie (moja czarna wizja przyszłości). Po drugie – sentymenty. DOOMa będę zawsze ciepło wspominał, tak jak piwo pite podczas wakacji w Wetlinie w nieśmiertelnych Bieszczadach (może spotkamy się „tera latem" w sierpniu '96, na polu obok PTTK przy śmietniku). Eeech, rozmarzyłem się. I wreszcie trzecia kwestia – wstyd nie mieć DOOMa (chociażby) na półce.

TYTUS

Zapomniałbym, a Wy byście mnie ukatrupili, więc podaję to, co obiecałem:

Nieśmiertelność – wciśnij PAUSE, potem trzymaj * i odpauzuj.

Broń i amunicja – ta sama operacja, tylko że ze znakiem #.







NAJLEPSZA GRA

Uwaga – nowość! W tym roku pojawi się dodatkowa kategoria – gry wybranej przez naszych czytelników. Umawiamy się że głosować wolno tylko na gry oryginalne, napisane i wydane w 1995 roku w Polsce. Każdy może zagłosować na trzy tytuły, przyznając im w sumie 10 punktów, podzielonych w dowolny sposób. Na kopertach (albo kartkach pocztowych) piszcie „NGR" albo – otwartym tekstem – „Najlepsza Gra Roku". Wyniki z wszystkich nadesłanych do 20 stycznia listów zostaną podsumowane i opublikowane razem z wynikami samego konkursu. Potem wylosujemy kto dostanie nagrodę-niespodziankę, ufundowaną przez firmę, której gra zwycięży w plebiscycie czytelników (ta firma jeszcze o tym oczywiście nie wie, bo i skąd miałaby wiedzieć że zwycięży, jeśli zgubiliśmy wyniki).

Zgodnie z tradycją (krótką, ale zawsze tradycją), w grudniowym numerze ogłaszamy nominacje do nagród dla Najlepszej Gry Roku. Przypomnę, że w 1995 zmieniliśmy kategorie w których będziemy przyznawać nagrody – zniknęły komputery ośmiobitowe, za to kategoria komputerów szesnastobitowych uległa rozszczepieniu na Amigę i PC.

W porównaniu z zeszłym rokiem zaszły dość istotne zmiany w jakości gier, przynajmniej tych pisanych w kraju. Średni poziom tegorocznej oferty był o niebo wyższy od zeszłorocznego, choć ciągle jeszcze daleki od naszych oczekiwań. Widać jednak, że ludzie się uczą i robią rzeczy coraz lepsze, coraz lepiej dopracowane i coraz ciekawsze, przyszły rok (albo 1997) powinien być już naprawdę dobry.

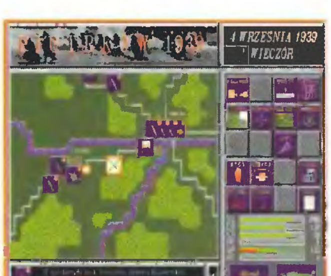
Teraz o grach spolszczanych. Zdaje się, że wyniki finansowe zeszłorocznych prób w tym względzie (Kyrandii na przykład) nie były najlepsze – biorąc pod uwagę, że przeciętnie sprzedaje się u nas w najlepszym wypadku dwa tysiące sztuk gry, skórka nie jest warta wyprawki. To niestety widać – liczba spolszczonych w pełni gier w tym roku była conajwyżej taka sama, jak 1994, a i to spolszczenia dokonywane były z mniejszym rozmachem. Trudno się temu dziwić (w końcu taki IPS na czymś musi zarobić), ale też trudno się cieszyć z takiego obrotu rzeczy, zwłaszcza graczom. W pewnym stopniu brak gier spolszczonych tak starannie jak niedościgła Kyrandia III jest zasługą piratów i tych, którzy u nich kupują, ale samo z siebie piractwo na pewno nie wyjaśnia całokształtu sprawy. Niedawno odbyła się na ten temat spora dyskusja z udziałem przedstawicieli prasy i sprzedawców – jednak nie udało się dojść do żadnych wniosków.

Po tym wstępie przechodzimy już do konkretów. Do nagród nominacje otrzymały:

w kategorii gier polskich na PC

Piotrków 1939

Najpoważniejsza jak do tej pory próba zrobienia dwóch rzeczy naraz – dobrej gry strategicznej i dobrej gry historycznej. Mimo różnych niedociągnięć i pewnej cienkości sprzętowej (16 kolorów) „Piotrków 1939" wciągnął Haszaka na kilkanaście godzin, co samo w sobie jest swoistym osiągnięciem. Warto podkreślić, że „Piotrków 1939" to następca „Ardenów", a poprzednik... nie wiadomo jeszcze czego, ale prace trwają. (TS 5)



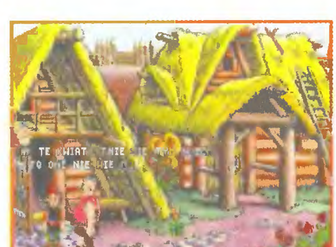


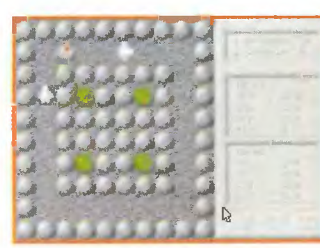
TeenAgent

Najklasyczniejsza przygodówka, na tyle dobra, że z powodzeniem rozchodzi się na zachodzie w wersji shareware. Gdybyśmy mieli teraz rok 1992 (a może nawet 1993) mógłby to być hit na skalę światową. Dobra graficznie, wystarczająco długa by zająć kilka wieczorów, wystarczająco łatwa by nie frustrować idiotycznymi zagadkami – zalety można by wyliczać jeszcze czas jakiś. (TS 3)

Kajko i Kokosz

Właściwie przygodówka, choć chwilami bliższa w pomyśle Goblinom niż Questom. Na dobrą sprawę jest to gra z roku 1994, ale wyszła na tyle późno, że nie miała już szans zmieścić się w zeszłorocznej edycji konkursu. Na szczęście właśnie pojawiła się zapowiadana długo wersja pecetowa. „Kajko i Kokosz" są fajni, choć trochę się zawiodłem – grafice brakuje komiksowej ostrości a nieodwracalność popełnionych błędów psuje zabawę przez niepotrzebne utrudnianie gry. (TS 2)





Digital Warriors

Coś w rodzaju „Core Wars". Gra nie wyróżnia się niczym specjalnym, ale ma dwie bardzo istotne zalety. Pierwsza jest taka, że sposób realizacji gry jest stosunkowo nowy. Druga zaleta, to konsekwencja z jaką pomysł został zrealizowany – nawet, jeśli łatwo wskazać wątki które aż się proszą o rozwinięcie, to co jest jest sensowną całością. (TS 4)

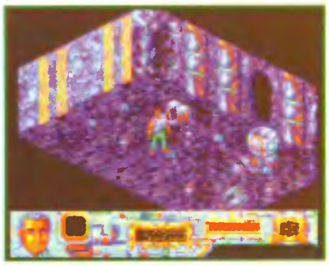
ROKU 1995

w kategorii gier polskich na Amigę

Taekwondo Master

Nawalanka, zrobiona w oparciu o digitalizowane zdjęcia. Wszystko ma na miejscu – sześciu zawodników do wyboru, możliwość gry w turnieju lub z komputerem, niezła muzyka, dynamiczna akcja. Czego można chcieć więcej od mordobicia? Głównym powodem do niezadowolenia mogą być tła na których przyszło nam walczyć, znacznie słabsze od sylwetek zawodników – ale nie niszczą one dobrego, ogólnego wrażenia. (TS 10)





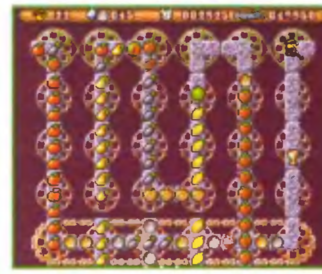
Dan Wilder

Kiedy pierwszy raz zobaczyłem tĘ grę przypomniały mi się czasy Knight Lore i innych gier wykonanych grafiką izometryczną. Podobnie jak jego poprzednicy Dan Wilder zawiera szereg elementów zręcznościowych, ale w gruncie rzeczy jest to przygodówka o dosyć zawiłej fabule i wielu zaskakujących pomysłach. Mimo pewnych niedociągnięć – gra jedyna w swoim rodzaju. Ładnie wykonana i wciągająca, a przecież o to w tym wszystkim chodzi.

Mentor

Znowu przygodówka, znacznie klasyczniejsza (ze względu na sposób prezentowania grafiki) od poprzedniej. Wprawdzie grafika sprawia chwilami wrażenie robionej przez pięciolatka na haju, ale może taka miała być konwencja. Wątek to pomieszanie z poplątaniem, UFOki mieszają się z subkulturką młodzieżową i zagadkami z piekła rodem. (TS 9)





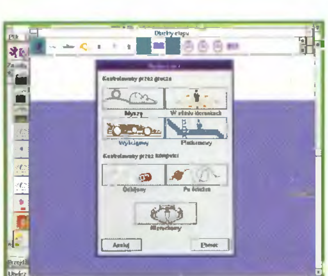
Krętacz

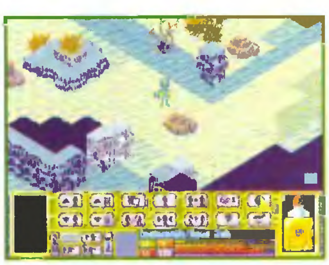
Coś pośredniego między grą logiczną a zręcznościową. Łażąc po obortowych platformach trzeba zebrać jakieś przedmioty, a dodatkowo tak poustawiać platformy, żeby zapaliły się żarówki – a wszystko na czas. Właściwie żadna rewelacja, ale pomysł w miarę nowy. Szkoda tylko, że gra tak mało dynamiczna. Mimo wszystko jest to dowód na to, że z błahego pomysłu można zrobić grę – dopracowaną i wykończoną w szczegółach.

w kategorii gier spolszczonych

Klik & Play

Nie jest to gra sensu stricte, ale ze wszystkich tegorocznych tytułów growych chyba najlepiej wydany program. Nie dość, że rzecz wydana jest po polsku i z polską dokumentacją, to jeszcze nakręcono do niej krótki filmik wprowadzający z Kazimierzem Kaczorem. To chyba największy w tym roku wysiłek wydawniczy, ale wynik jest wart włożonej pracy. (TS 7)



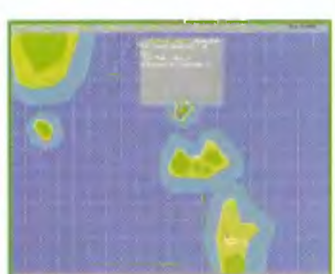


UFO: Terror from the Deep

A co tu można napisać – w UFO pierwsze albo drugie grali prawie wszyscy, w te drugie można wreszcie zagrać bez konieczności grzebania co pół minuty w słowniku żeby sprawdzić, co „have” znaczy (cytat z uwagi, jaką przyniósł w dzienniczku mój Tatuś. Mój Dziadek też nie wiedział co „have” znaczy, więc Tatusiowi się upiekło). Jak na złość opisywaliśmy UFO w oparciu o wersję angielskojęzyczną. (TS 5)

Hokum KA-50

Od razu napiszę, że nie jest to najlepsze spolszczenie z jakim zdarzyło mi się spotkać, jako że część napisów na ekranie potrafi się pojawić po angielsku. Nie zmienia to faktu, że mimo konieczności czytania komunikatów (często dosyć istotnych dla toku gry) można pograć nie znając języka niż polski, a w końcu głównie o to chodzi. Całość jest trochę niechlujna, a szkoda... (TS 8)





Retribution

Strzelanka, trochę kojarząca się chwilami z Commanchem, ale głównie ze względu na efekt wizualny, bo technologia generowania obrazu jest trochę inna. Są dwie wersje tej gry – na CD (angielska) i na dyskietkach – spolszczona. Oczywiście w konkursie mamy na myśli tę drugą, choć jak to zwykle bywa tym, co zostało u nas opisane była wersja angielska. (TS 3)

Fears





Profesor Bloodheart uważał, że nauka jest kluczem do potęgi, która pozwoli mu rządzić światem. Zaszył się więc w liczącej wiele kondygnacji podziemnej twierdzy, gdzie rozpoczął swe niecne eksperymenty genetyczne. Konstruuje tam straszliwych mutantów, którzy pomogą mu zapanować nad światem. Aby mieć materiał do badań, profesor wysyłał swe ciemne sługi, by porywały niewinnych ludzi, na których mógłby prowadzić kolejne coraz bardziej odrażające eksperymenty. Ciebie spotkałby podobny los, gdyż także wpadłeś w łapy szalonego profesora, jednak łut szczęścia sprawił, że udało Ci się uciec ze swojej klatki. Teraz Twoim zadaniem jest wydostanie się na powierzchnię, lecz po drodze będziesz musiał stanąć naprzeciw szwędających się w podziemiach potworów, a na końcu pokonać samego profesora Bloodhearta.

Gra „Fears" to jeden z najlepiej technicznie zrobionych klonów „Dooma", jakie dostępne są dla Amigi (AGA). Engine, na którym oparta jest gra pozwala uzyskać podłogi o różnej wysokości (schody), ruchome drzwi, windy, teleporty, „efekt chodzenia" czy tak lubiane przez graczy sekretne przejścia i komnaty. Niestety, ma to wpływ na szybkość z jaką odświeżany jest ekran, sprawiając że grafika jest wyraźnie mniej płynna niż np. w „Gloomie". Co ciekawe, na Amidze z dopalką Blizzard-III (Motorola 68030/50MHz), na której miałem okazję testować „Fears", nie było wcale widać różnicy prędkości w stosunku do A1200 z 4MB fastu, mimo iż ta pierwsza konfiguracja jest około 5 razy szybsza! Ciekawe czy dzieje się tak ze wszystkimi kartami turbo? Na szczęście w grze można zmieniać wielkość ekranu i wyłączyć tekstury podłóg i ścian, dzięki czemu daje się grać nawet na gołej A1200.

Jednak największą zaletą „Fears" jest to, iż można używać kilku rodzajów broni, od noża począwszy, a na plazmowym karabinie i pile tarczowej skończywszy. Oczywiście wszystkie te zabawki trzeba najpierw znaleźć, tak samo jak odpowiednią do nich amunicję, która jak zwykle kończy się zbyt szybko. Oprócz tego od czasu do czasu można znaleźć zwiększające naszą energię apteczki, skarby, a gdzieniegdzie nawet dodatkowe życia.

Pewnym ewenementem w grze jest także to, iż bardzo dużo uwagi należy przywiązywać do tego, gdzie się chodzi. Czasami zboczenie z wąskiej ścieżki może być bardziej śmiertelne niż spotkanie z potworami. Wprawdzie od upadku z wysokości nic się nie dzieje, ale za to łatwo wpaść w zbiorniki gotującej się lawy, z których nie ma wyjścia, co powoduje szybki i nieunikniony zgon. Trochę mi to przeszkadzało, bo zamiast skoncentrować się na strzelaniu do mutantów musiałem patrzeć pod nogi.

Pewnym ułatwieniem jest natomiast mapa. Dzięki niej można się łatwo zorientować, w której części labiryntu znajduje się bohater, a poza tym analizując ją można czasem ustalić, gdzie znajdują się sekretne komnaty. Swoją drogą warto je odwiedzać, bo prawie zawsze znajdują się w niej apteczki, amunicja lub dodatkowe życie.

Do standardów w tego typu grach należy już możliwość gry w 2 osoby, gdy połączymy dwie Amigi za pomocą null-modemowego kabla.

Dużym plusem jest natomiast dodanie możliwości zapisu stanu gry co poziom, jak i wbudowanie do gry edytora, za pomocą którego można konstruować własne plansze. Dzięki temu ostatniemu rozwiązaniu zawsze możemy mieć świeże plansze do gry.

Podsumowując „Fears" jest naprawdę bardzo dobrym klonem „Dooma" dla komputerów Amiga 1200 (niektórzy uważają, że najlepszym), z którym jak na razie może konkurować jedynie „Gloom". Poziom ich jest tak wyrównany, że decyzję ostateczną pozostawiam graczom.

BADJOY









Po upadku Związku Radzieckiego, na jego byłym terytorium nastąpił gwałtowny rozkwit działalności przestępczej. Różnego rodzeju mafie i syndykaty zbrodni pojawiały się jak grzyby po deszczu. Szybko okazało się, że byłe republiki radzieckie stały się dla nich za małe. Ekspansja nastąpiła na całą Europę, a szczególnie na kraje byłego obozu socjalistycznego. To zjawisko nie ominęło także Polski... Mafiozi zza Buga połączyli się z naszymi rodzimymi gangami przestępczymi, tworząc naprawdę potężne organizacje...

Przeciwdziałanie stało się koniecznością – stworzono więc specjalną organizację pod nazwą GROM, która miała przeciwdziałać zorganizowanej przestępczości. Podczas jej ostatniej akcji, która miała na celu złapanie trzech bossów zamieszanych w handel bronią, kradzionymi samochodami i narkotykami, zginął jeden z najlepszych ludzi – Twój szef i osobisty przyjaciel, Adam Rdzanek. Teraz Ty stałeś się jedyną osobą, która me szansę rozpracować organizację i niedopuścić do sprzedaży najnowszej kieszonkowej głowicy nuklearnej. Skali niebezpieczeństwa nie trzeba nikomu wyjaśniać. Poza tym załatwienie tej sprawy to dla Ciebie także sprawa osobista...

Informacji o kolejnych akcjach udzieli Ci PIORUN. Wszystkie potrzebne szczegóły będzie Ci dostarczał pomiędzy akcjami. Reszta zależy od Ciebie.

„Prawo krwi" nie jest typową nawalanką. Zazwyczaj w tego typu grach pokonuje się tylko kolejnych zawodników. Tutaj fabuła gry jest nieco bardziej rozbudowana. Podstawą są etapy, na których mamy do pokonania kilku przeciwników. Większość z nich jest nieuzbrojona i walczy gołymi pięściami, co wcale nie oznacza, że jest w ten aposób mniej niebezpieczna od oprychów posiadających broń. Pokonanie niektórych członków mafii powoduje ukazanie się bonusów. Mogą to być chwilowa odporność na ciosy, zwiększenie energii, czas, czy dodatkowe życie (niestety, jest to niezwykle rzadkie znalezisko). Oczywiście na końcu poziomu znajduje się boss. Nie zawsze różni się on wyglądem od pozostałych, ale za to zawsze ma o wiele większe umiejętności i, jak na bossa przystało, jest o wiele trudniejszy do pokonania. Po przejściu etapu nawalankowego odbywa się albo szybki pościg samochodowy, albo też polowanie na przestępców w korytarzach klubów magazynów czy innych pomieszczeń. Ta ostatnia część jest zrealizowana w konwencji „Wolfensteina". Jest to prosty engine, w którym nie ma nic oprócz ustawianych co 90 stopni ścian i przeciwników, ale za to dosyć szybki jak na możliwości Amigi (w wersji na PC autorzy prawdopodobnie zrezygnują z tych poziomów).

Co drugi poziom dostajemy hasło i dzięki temu nie trzeba zawsze rozpoczynać od początku, tylko od razu przejść do miejsca w którym ostatnio się zacięliśmy.

Trzeba przyznać, że gra jest naprawdę dopracowana, przynajmniej jeżeli chodzi o grafikę. Jakość dygitalizowanych postaci wygląda rewelacyjnie i można ją porównać z najnowszym „Mortal Kombatem". Dobrze prezentują się też grafiki w tle wprowadzające swojskie polskie klimaty, czy też dygitalizowane samochody w części z pościgiem. Bardzo dobrze wypada też dygitalizowane intro na początku gry. Szkoda tylko, że nie można go wyłączyć. Muzyka jest także na niezłym poziomie. Jedyne do czego można się przyczepić, to dygitalizowany głos. Na pierwszy rzut oka gra wydaje się być rewelacyjna, jednak po dłuższym pograniu okazuje się, że nie jest aż tak grywalna jak mogłoby się na początku.

„Prawo krwi" przynajmniej w wersji na Amigę z kośćmi AGA, którą miałem przyjemność testować, to naprawdę dobry produkt. Prawdopodobnie w momencie, w którym czytacie ten tekst, są już dostępne w sklepach wersje na A500 i PC. Mnie się ta gra bardzo podobała, choć po dłuższej zabawie okazało się, że pierwsze wrażenie wysokiej grywalności rozwiało się bezpowrotnie. Wy osądźcie ją sami, ale pamiętajcie że MAFIA NIE ŚPI!

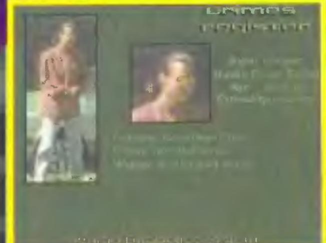
BADJOY

PRAWO KRWI

TECHLAND '95

9	4	8	8

AMIGA 500, AMIGA AGA, PC





Prawo Krwi

Chicken

CHICKEN

ELECTRIC BOYS SOFTWARE

C 64



Wiecie co to są Chicken Race? Na pewno widzieliście w niejednym amerykańskim filmie, którego akcja rozgrywa się w latach sześćdziesiątych jak to chłopak rzuca innemu wyzwanie do stanięcia w tak zwanym Chicken Race. Polega on na tym, że obaj zawodnicy stają w swoich maszynach na przeciwległych końcach ulicy, a następnie zaczynają jechać coraz szybciej w swoim kierunku, pędząc na złamanie karku. Przegrywa ten, który pierwszy stchórzy i skręci. Często jednak przegrywają obaj... Ta zabawa jest naprawdę niebezpieczna i może dlatego tak pociągająca.

Gra „Chicken" jest próbą zrealizowania czegoś podobnego na ekranie komputera. Jeździmy tutaj samochodem po miasteczku i naszym zadaniem jest zniszczenie samochodu przeciwnika tak, by samemu nie porysować swojego auta. Oczywiście zderzenia kończą się uszkodzeniem obu samochodów, chyba że zbierzemy jeden z licznie pojawiających się przedmiotów. Działanie każdego z nich jest ograniczone do kilku chwil, tak że trzeba ich używać jak najszybciej, pamiętając jednocześnie że przeciwnik także korzysta z tego typu udogodnień:

szyna – pozwala miażdżyć przeciwnika;



tarcza z literą S - automatyczna tarcza włącza się wtedy kiedy potrzeba;

tarcza – podobne do automatycznej tarczy z tym, że trzeba ją ręcznie uruchamiać;

tłok – usuwa uszkodzenia samochodu;

piorun – turbo power;

kotwica – jest to hamulec i bieg wsteczny pozwalający wyjść cało z opresji;

joystick – odwraca znaczenie wychyleń joysticka;

klucz – naprawia sterowanie;

śmietnik – wyrzuca wszystkie zabrane udogodnienia;

worek – kradnie przeciwnikowi to, co udało mu się zebrać;

serce – dodatkowe życie;

kula – zwiększa ilość zniszczeń, jaką zadajemy przeciwnikowi podczas zderzenia;

płomień – to samo co kula.



Oprócz tego możemy znaleźć też kilka rodzajów słodyczy i owoców zwiększających nam liczbę punktów. Przed rozpoczęciem gry można ustalić czy grać będziemy z kolegą, czy z komputerem, limit zderzeń i prędkość z jaką będą pojawiać się przedmioty. Przyznam, że najlepiej gra się, gdy prędkość pojawiających się przedmiotów jest duża i gdy gramy z kolegą. W przeciwnym razie gra nie jest zbyt porywająca. Cóż „Chicken" nie ma zbyt wielkich szans by stać się przebojem.

BADJOY

World Rugby Manager

WORLD RUGBY MANAGER

ZEPPELIN GAMES '93/95

L.K. AVALON

C 64, AMIGA

Rugby to sport widowiskowy, niezwykle twardy i brutalny. W niektórych krajach przyciąga ogromne rzesze kibiców, z których niewielu zdaje sobie sprawę jak wiele osób musi pracować na sukces drużyny. Ty możesz się o tym sam przekonać grając w „World Rugby Managera" i wcielając się w zarządcę jednej z drużyn.

Twoim zadaniem jest przeprowadzenie drużyny przez rozgrywki ligowe. Oczywiście nie muszę wspominać, że najlepiej gdyby udało Ci się uzyskać pierwsze miejsce. To może dziwne, ale w tym programie nie ma możliwości transferu zawodników. Dlatego poprawić stan swojej drużyny możesz tylko treningami. Nie jest to jednak takie proste, ponieważ liczba zawodników, którzy mogą na raz trenować, jest ograniczona. Może to i dobrze, bo podczas treningu może zdarzyć się kontuzja wykluczająca zawodnika z gry na kilka dni.

Podczas rozgrywania meczu mamy możliwość włączyć lub wyłączyć podgląd, pokazujący nam ważniejsze akcje na boisku. Uatrakcyjnia to grę, ale gdy naprawdę mamy ochotę pograć warto jest wyłączyć tę opcję tak, by nie tracić czasu na oglądanie meczu.

Przez cały czas gry mamy wgląd do tabeli ligowej, a także przegląd planu tegorocznych rozgrywek, co pozwala nam ustalać taktykę na kilka spotkań naprzód. Zaletą gry jest to, że wszystkie teksty są w języku polskim. Myślę że dla miłośników menedżerów „World Rugby Manager" będzie pozycją całkiem interesującą.

BADJOY







Pinball World





PINBALL WORLD			
21 ST CENTURY ENTER '95			
MARKSOFT			
8	4	8	8
PC 386, 4 MB RAM, CD-ROM			

Po serii wszelkich manii, iluzji i fantazji, jakimi uraczyła nas na przestrzeni ostatnich kilku lat firma 21st Century, przyszedł czas na coś zupełnie (?) nowego. Klasyczne pinballe już się przejadły, trzeba było poszukać nowych pomysłów. Z takich rozważań urodziła się koncepcja gry na wielu, połączonych ze sobą dodatkowymi grami zręcznościowo-logicznymi stołach, czyli „Pinball World".

Zaczynamy od niemal zwykłego, choć bardzo uproszczonego stołu, zawierającego raptem dwa flippery i kilka bumperów – trafienia w nie pozwolą wybrać stół, od którego zaczniemy. Każdy ze stołów jest związany z jakimś obszarem geograficznym – może to być biegun północny, Daleki Wschód, Nowy York, Londyn czy Afryka. Na każdym stole, po zapaleniu jakiegoś napisu otworzymy sobie przejścia na inne stoły, wbijając w nie kulę trafimy na te inne stoły po krótkiej podróży. Żeby gra była nieco łatwiejsza, na poszczególnych stołach wolno nam popełniać sporo błędów – kula spadająca na dół stołu nie spada z niego bezpowrotnie, ale trafia do odbijacza połączonego z licznikiem – dopiero kiedy stan licznika spadnie do zera, do gry wchodzi nowa kula. Dodatkowym ułatwieniem (niezbyt typowym dla pinballi) jest możliwość nagrywania stanu gry. Na większości (a może i na wszystkich) stołów możemy trafić na podstoły – dla przykładu w Londynie będzie to Big Ben, a na Dalekim Wschodzie znajdziemy się w Dojo.

Całość jest prosta, ciekawa, trochę nowa – ale równocześnie na tyle stara i na tyle pinballowa, że trudno ją uznać za jakieś wielkie osiągnięcie. Gra się przyjemnie, ale to już nie te czasy, kiedy można było spędzać kilkanaście godzin dziennie przy „Pinball Fantasies" (a prace redakcyjne leżały i kwiczały).

Muzyka – jak zwykle – jest na niezłym poziomie, grafika trzyma mniej więcej ten sam poziom, co ostatnie produkcje 21st Century – czyli jest niezła, ale trochę gorsza od starych stołów. Gra się fajnie, sympatycznie i przyjemnie, dla osób o niezbyt ortodoksyjnym podejściu do tematu „pinball" gra będzie ciekawą propozycją.

Borek

Level:
12: Homer
Time:
1:58
Borek
0
Total Score:
274400

CLOCK WERX

CLOCK WERX			
SPECTRUM HOLOBYTE '95			
7	7	10	9
PC 386, WINDOWS 3.1			



Ta gra jest reklamowana jako następny wielki hit twórcy „Tetrisa" – Aleksego Pajitnowa (za transliterację odpowiedzialności nie biorę!). Do „Tetrisa" trochę temu nowemu pomysłowi brakuje, ale gra ma swoje zalety. Zanim o nich – najpierw o samej grze.

Naszym zadaniem jest doprowadzenie wskazówki, takiej jak w zegarku, z jednej ośki na drugą. Wskazówka kręci się cały czas, jeśli akurat dotyka końcem drugiej ośki, może na nią przeskoczyć zmieniając przy okazji (bądź nie) kierunek obrotów. Kierunek obrotów można zresztą zmienić w dowolnym momencie, nie tylko podczas zmiany ośki. Gdyby chodziło tylko o takie przeskoki, gra byłaby banalna i zupełnie nie warta uwagi. Sęk w tym, że po ekranie łażą również inne wskazówki, między niektórymi ośkami znajdują się miny, gdzieniegdzie rozstawione są ścianki z drzwiczkami otwierającymi się gdy nad odpowiednim czujnikiem przesunie się wskazówka (niekoniecznie nasza), a i to jeszcze nie wszystkie niespodzianki, jako że wejście na niektóre ośki daje bonusy w postaci dodatkowych punktów, a po ekranie łażą krople oliwy i usiłują nas wyślizgać z zajętego właśnie miejsca... Sprawa nie jest wcale banalna, a w dodatku na przejście każdej planszy mamy określony czas, którego upływanie bynajmniej nie stanowi elementu ułatwiającego trafienie na tę ostatnią oskę.

Gra się stosunkowo łatwo (co nie znaczy, że gra jest prosta), muzyka jest świetna (przynajmniej na GUS-ie, widzianym jako MIDI spod Windows), a całość ma tę zaletę, że w każdej chwili można przestać. Nie jest to gra na miarę „Tetrisa", co do tego nie mam żadnych złudzeń, ale jest to jedna z tych gier, które z powodzeniem mogą zastąpić jedną z najpopularniejszych gier pod Windows, którą jest – nie zgadniecie – pasjans!

Robaquez



THE SKINS GAME AT BIGHORN
INTERPLAY '95
CD PROJEKT
PC 386, CD-ROM, WINDOWS 3.1
CENA: 129 zł

The Skins Game at Bighorn

Niedaleko Palm Springs znajduje się jedno z najciekawszych pól golfowych świata, zaprojektowane przez Artura Hilla. Położone w głębi pustyni, a mimo to porośnięte zieloną trawą najwyższej jakości, oferuje golfiarzom nie tylko możliwość sprawdzenia swoich umiejętności w trudnym terenie, ale także nieco odmienne zasady gry – tutaj za wbicie każdego dołka płaci się twardą walutą, przy czym różne dołki są różnie punktowane.

„The Skins..." pozwala nam się tam przenieść i potrzymać wirtualny kij w ręku.

Gra ta jest jak na komputerowego golfa nietypowa, jako że zrealizowano ją wykorzystując skanowane zdjęcia pola (w większości innych gier obraz generowany jest komputerowo). Dzięki temu wszystko „co widzimy" wygląda bardzo realistycznie – na szczęście wmontowana w fotografię postać golfiarza (także fotografowana) dobrze tutaj pasuje.

Podczas gry okazuje się jednak, że nie był to najlepszy pomysł. Liczba zawartych w grze fotografii jest skończona, zaś piłeczka może znaleźć się w zasadzie w nieskończonej liczbie punktów na polu golfowym (pamiętacie z geometrii – płaszczyzna, nawet porządnie ograniczona jest zbiorem nieskończonej liczby punktów). Prowadzi to do śmiesznych sytuacji, w których wydaje się nam, że nasz strzał powinien doprowadzić do wylądowania piłki „o tam, obok tego kaktusa", a tymczasem okazuje się, iż następny



ruch wykonywać będziemy z zupełnie innego miejsca.

Dostępne są wszystkie typowe akcesoria tego rodzaju gier – możliwość zmiany kija, wiejący wiaterek, który odchyla naszą piłkę, w ostatniej fazie wbijania grunt może być nachylony itp. Niestety do naszej dyspozycji stoi tylko jedno pole golfowe (wspomniany powyżej Bighorn), które może i jest ciekawe technicznie, ale wygląda mało efektownie – żadnych drzew i krzewów, tylko jakieś kaktusy i szarobure góry w tle.

Jak na grę kompaktową przystało help zrealizowano w postaci filmu i to pełnoekranowego. Inne multimedialne śpiewy i przygwizdy obejmują porady od zawodowych golfiarzy, a raczej od jednego golfiarza (także film wideo) i możliwość „przelecenia" się nad torem, aczkolwiek to nie robi specjalnie wielkiego wrażenia.

„Uderzanie" piłki oparte jest na refleksie – pierwsze naciśnięcie klawisza myszy powoduje, iż wskaźnik siły uderzenia zaczyna rosnąć. Teraz musimy kliknąć dwa razy – wyznaczając siłę uderzenia, a następnie starając się zatrzymać



opadający pasek „energii" jak najbliżej zera. Wszystkie te manipulacje mają wpływ na siłę uderzenia, wprowadzając element, ehm, losowości. Porządną kontrolę nad piłką mamy jednak tak naprawdę dopiero w końcowej fazie wbijania, gdy cały czas wyświetlana jest tylko jedna fotografia „podkładowa".

Grać możemy nawet w cztery osoby, każda z nich może być zaś panem, jak i panią. Punktacja prowadzona jest albo według zasad Skins Game, albo też klasycznie – co kto lubi.

Resztę miejsca na kompakcie zajmuje skomputeryzowany przewodnik po polach golfowych Stanów Zjednoczonych – Golf America. Znajdziemy tam nie tylko katalog pól (ze zdjęciami, mapami itp.), ale także informacje o rezerwacji hoteli, o najlepszych zawodnikach, trasy kolejowe i samochodowe i wiele wiele innych.

Pomimo że „Skins"... zawiera ciekawe i dobrze rozwiązane elementy, to jednak ogólnie nie jest to gra udana. Zastosowany sposób wyświetlania jest znacznie mniej efektowny niż zapewne spodziewali się jego twórcy, zaś dostępność tylko jednego pola powoduje, że szybko można się tą grą znudzić. Informator Golf America jest zaś i owszem niezły, tyle tylko że w Polsce przyda się raczej niewielu osobom. Ogółem – jeśli koniecznie chcesz pograć w golfa, to zajrzyj raczej obok, do opisu PGA Tour Golfa.

Gawron









The Need for Speed



THE NEED FOR SPEED

ELECTONIC ARTS '95

IPS COMPUTER GROUP

10 | 3 | 8 | 10

PC 486 DX, 4 MB RAM, CD-ROM

CENA: 134,20 zł

Firma Electronic Arts to potentat wydawniczy gier komputerowych wielokrotnie zyskujących pierwsze miejsca w rankingach zarówno pism komputerowych, jak i w zestawieniach srzedawalności poszczególnych tytułów. „The Need for Speed" to kolejny produkt tej firmy – zrobiony na najwyższym poziomie – tym razem nasze wybredne gusta graczy zostaną zaspokojone rozrywką prostą, ale odpowiadającą jednej z potrzeb nowoczesnego świata – potrzebie prędkości.

Gra jest z pewnością jedną z lepszych reprezentantek wyścigów samochodowych na komputerze, zarówno pod względem rozrywkowym jak i technicznym. Wykonane kamerą wideo i przetworzone na cyfrowy obraz plenery zachwycają swoją dokładnością i rzeczywistością. To już nie jest niebieska płaszczyzna odwzorowująca niebo i zielona płaszczyzna poniżej próbująca naśladować trawę, z wijącym się pośrodku czarnym wielokątem imitującym drogę po której pędzi nasz kwadratowy bolid. Od tamtych czasów minęło paręnaście latek i autorzy wyraźnie pokazali w grze, że czas pracuje na korzyść jakości. Dzisiaj asfaltowa powierzchnia ma swoją przyczepność, odpowiedni kształt, kolor, ruszając „z piskiem" zostawiamy na niej ślady buksujących opon; mgła nad morzem wolno sunie po zboczu góry, pod którą podjeżdżamy; a skuta lodem trasa nakazuje naszym kołom wykonywać dziwne „tańce", kończące się wpadnięciem do rowu wypełnionego śniegiem i kawałkami przydrożnego płotu, który zniszczyli poprzedni zbyt brawurowi kierowcy. W „The Need for Speed" otaczająca komputerowa rzeczywistość ma oddziaływać na naszą wyobraźnię do tego stopnia, abyśmy poczuli, że faktycznie jedziemy wspaniały wozem po prawdziwej szosie – producenci mogą sobie pogratulować, gdyż zostało to osiągnięte.

Czy jednak są to tylko wyścigi samochodowe zaliczane do zręcznościówek, czy producenci nie sięgnęli dalej i nie zrobili symulatoru jazdy samochodem? Odpowiedź nie jest taka oczywista. Jeżeli kryterium naszej oceny będą odczucia z jazdy, a raczej z jej udawania na komputerze, to faktycznie obraz dostarcza nam wrażeń dosyć wiernie oddających szybkość pędzącego samochodu. Czy jednak realność symulacji nie pozostaje tylko na poziomie wizualnym? Właśnie tutaj pojawiają się pytania. Jednak najpierw przypatrzmy się temu co oferuje gra.

Samochody za których kierownicami będziemy mogli zasiąść, to jedne z najeksluzywniejszych maszyn świata: Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Mazda RX-7, Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1 i Dodge Viper RT/10. Ekskluzywne zarówno pod względem ceny – kilkadziesiąt, kilkaset tysięcy dolarów – jak i strony technicznej: po kilkaset koni mechanicznych mocy, prędkości maksymalne powyżej 200 km/h i wiele innych rekordowych osiągów. Wszystkie informacje na temat tych motoryzacyjnych cudeniek wraz z filami wideo z nimi w roli głównej dostępne są w grze w formie małej encyklopedii multimedialnej.

Po zajęciu fotela w którymś z cudownych samochodów, wybrać będziemy musieli jedną z sześciu tras (istnieje jeszcze dodatkowy „ukryty" etap), których charakter jest wystarczająco zróżnicowany, aby zaspokoić standardowe gusta kierowców rajdowych. Mamy tu trzy trasy „otwarte" podzielone na trzy etapy, każdy kończący się punktem kontrolnym: trasę górską pełną śmiertelnych serpentyn, malowniczą ze względu na widoki drogę prowadzącą wzdłuż wybrzeża oraz zatłoczoną autostradę miejską. Druga trójka to „zamknięte" tory wyścigowe, gdzie kolejne etapy odliczane są po ukończeniu pełnego okrążenia.

Oprócz marki prowadzonego samochodu i typie trasy decydujemy o rodzaju naszej przygody z prędkością. Dostępna jest: najbardziej klasyczna pogoń z czasem, zwykła jazda w pojedynkę, turniej właściwy z groźnymi komputerowymi przeciwnikami oraz walka z konkretnym rywalem – w grze istnieje możliwość połączenia się za pomocą modemu z „żywym" przeciwnikiem.

Teraz już pozostaje tylko przyjrzenie się kilku opcjom dodatkowym, jak rodzaj skrzyni biegów, konfiguracji graficznej i muzycznej, itp. zapięcie pasów bezpieczeństwa i rozpoczęcie szalonego wyścigu.

Na tym poziomie możemy wrócić do postawionego pytania: czy jest to doskonały wyścig samochodowy – zręcznościówka, czy symulator samochodowy pełną gębą?

Tak jak mówiłem graficzny poziom tła, sylwetek i wnętrza samochodów jest bez zarzutów. Dwa rodzaje widoków na naszą pędzącą maszynę pozwalają wybrać pomiędzy standardową jazdą wyścigową na komputerze, gdy widok mamy zza samochodu, jak i klasyczną jazdą w symulatorze, czyli zza kierownicy.

Samochody zróżnicowane są na poziomie różnych przyspieszeń, dróg hamowania, prędkości maksymalnych i ich czasów osiągania, to wszystko wpływa na ogólne prowadzenie maszyny na trasie. Jednak to nie wystarcza do pełnej symulacji. Nasze zadanie polegać będzie jedynie na wyczuciu kiedy zwiększyć a kiedy zmniejszyć prędkość i oczywiście jak mocno skręcić. Jak dla mnie na dobry symulator zabrakło w grze możliwości: zmiany opon, ustawienia zawieszenia czy obciążenia wozu, wprowadzenia różnych silników w poszczególnych wozach, czy chociażby możliwość obracania głową, nie mówiąc już o większej realności stłuczek (po „czołówce" przy prędkości 200 MPH kierowca jak i wóz nie powinni przeżyć, a jednak wróciłem na trasę, aby kontynuować wyścig), czy zanieczyszczania i zaparowywania szyby podczas jazdy w mgle, deszczu, śniegu, no i gdzie zmiany warunków atmosferycznych?

To wszystko jednak są moje czcze zachcianki, wynikające z przysłowiowego wzrostu apetytu w miarę jedzenia. Tak czy inaczej gra jest wspaniała, polecam ją każdemu, szczególnie miłośnikom ostrej jazdy, uważać jednak trzeba na to, aby nie podchodzić do niej jako do symulatora, ale do wspaniałego wyścigu samochodowego – zręcznościówki.

Na zakończenie dodam, że kupując grę należy zwrócić uwagę na to na jakim sprzęcie ma ona „chodzić". Zależy od tego z jaką grą będziecie mieli do czynienia. Jeżeli to będzie coś klasy Pentium 90 lub więcej, z pewnością wzbudzi w Was zachwyt płynną, w wysokiej rozdzielczości grafika, jak i cudowną 16-bitową muzyką. W przypadku sprzętu o niższych możliwościach, będzie to gra nie mniej emocjonująca ale z grafiką w gorszej rozdzielczości (320x200), no i takimi sobie dźwiękami. Ale co tam, era Pentium nadeszła, dobre gry robią teraz na takie komputery, a „The Need for Speed" jest tego doskonałym przykładem.

EMILUS







